PEŁNEWERSJE Ishar 3: The Seven Gates of Infinity, Metal Mutant

WRZESIEŃ 1999

CENA **12,90 ZŁ** INDEKS **321753**

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

CD 9/99 GAMBLER WSZYSTKIE GRY

DEMO OD LAT

Rezerw...

CD 9/99 GAMBLER

ODREDAKCJI
Gambler Pack #11

FILMY
C&C: Tiberian Sun

DODATKI
Total Annihilation: Kingdoms

KĄCIKI
Diablo
MTG
Pilotów
Sportowy
Techniczny

PŁYTA DO DYSTRYBUCJI TYLKO Z MAGAZYNEM GAMBLER

GRALIŚMY **PIERWSI!**

GRAMIESIĄCA

WERSJEDEMO

Civilization: Call to Power

Panzer General 3D

Outcast

TEMATNUMERU

ISSN 1427-0307

09



GRAJ I NIE PRZEPŁACAJ!

JUŻ WKRÓTCE NOWE, WSPANIAŁE GRY W REWELACYJNYCH CENACH W POLSKICH WERSJACH JĘZYKOWYCH,



Jeśli masz poczucie humoru i lubisz gry zmuszające do myślenia gwarantujemy, że jest to gra idealna dla Ciebie - zwłaszcza, że kosztuje tylko 69 zł

Ta gra jest inna niż wszystkie! Dzięki niej będziesz mógł stworzyć największą i najlepszą linię lotniczą na świecie i zagłębić w świat wielkich samolotów, pięknych stewardess i egzotycznych podróży! W polskiej wersji występują znani polscy aktorzy: Gabriela Kownacka, Artur Barciś, Krzysztof Kowalewski, Piotr Machalica, Jan Piechociński.

- Symulacja ekonomiczna przedstawiona w czasie rzeczywistym oraz systemie turowym.
- Grafika w wysokiej rozdzielczości (65.000 kolorów) przedstawiona w zabawnym „kreskówkowym" stylu.
- 48 różnych portów lotniczych z informacjami o mieście, w którym się znajdują.
- Nieograniczona ilość samolotów, które można wybrać z 18 typów prawdziwych maszyn.
- Wielki grafik połączeń z możliwością zaplanowania ponad 200 różnych tras.
- Możliwość swobodnego poruszania się po całym lotnisku.
- Rozszerzone opcje statystyczne.
- 6 dodatkowych misji o odmiennym celu.

PIZZA $YNDICATE

69 złotych

Miłośnicy okrągłego ciasta zapiekanego z sosem pomidorowym i żółtym serem nareszcie doczekali się gry właśnie dla nich. Teraz mogą stworzyć swoją własną sieć restauracji, gdzie pizze podaje się na 1001 sposobów!

Gra PIZZA SYNDICATE to naładowany olbrzymią dawką humoru symulator ekonomiczny, w którym głównym celem gracza jest stworzenie jak największej i jak najdoskonalszej sieci pizzerii na całym świecie.

- W każdym z 20 miast będziesz miał do obsłużenie ponad 100 klientów o przeróżnych upodobaniach smakowych oraz ponad 50 innych postaci (pracowników, ochroniarzy, przestępców, policjantów i in.).
- Ponad 20 cech i 800 000 możliwych wizerunków, z których możesz stworzyć własną postać.
- Dowolny sposób planowania kariery: uczciwy lub poprzez skorumpowanie ze światem przestępczym.
- Ponad 80 składników, z których możesz skomponować swoje pizze.
- Wpływ pór dnia na zachowanie mieszkańców miasta
- Czynniki nie dające się przewidzieć: karaluchy, plagi szczurów czy atak wandali.
- Możliwość rozgrywania pojedynków w czasie rzeczywistym.
- Wspaniała grafika w wysokiej rozdzielczości 800 x 600, ponad 65 000 kolorów.



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT







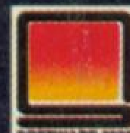


Spellbound

INFOGRAMES

W SPRZEDAŻY OD 11 WRZEŚNIA 1999

W SPRZEDAŻY OD PAŹDZIERNIKA 1999



NOWE EDYCJE WIELKICH PRZEBOJÓW W REWELACYJNIE NISKICH CENACH !!!

INCUBATION

Strategiczna gra turowa osadzona w świecie znanym z serii Battle Isle. Dowodząc oddziałem kosmicznych Marines musisz oczyścić z Obcych zaatakowaną przez nich kolonię Ziemian. Niesamowity klimat gry tworzą rewelacyjna grafika i mroczna muzyka. Dodatkowych wrażeń dostarczają takie nowinki jak możliwość oglądania akcji z dowolnego miejsca. Dzięki ruchomej kamerze zobaczysz swoje poczynania oczami Obcych i przeżyjesz prawdziwe chwile grozy! Gra zajmuje 2 płyty CD.







49 zł

49 zł

DIE BY THE SWORD

Gry przygodowo - zręcznościowa, której akcja osadzona jest w realiach fantasy. Jedną z ośmiu postaci pokonaj sześć olbrzymich poziomów wypełnionych setkami bajkowych stworów. Przy pomocy swojego miecza i dzięki oryginalnemu sterowaniu będziesz mógł stosować ciosy, pchnięcia i cięcia jakich jeszcze nie widziałeś. Będziesz atakował wrogów z precyzją chirurga trafiając w miejsce, które dokładnie sobie upatrzyłeś. Nie ograniczaj się jednak tylko do walki - ukryte zagadki pomogą ci ukończyć grę. Niewątpliwym atutem gry jest oryginalny system sterowanie mieczem a załączony edytor pozwala na konfigurowanie własnych ciosów, niespotykanych pchnięć jak również skomplikowanych sekwencji.



Blue Byte

Gry INCUBATION i DIE BY THE SWORD można kupić w pełnej polskiej wersji językowej w cenie 49 zł już od września!

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt

(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt | Biuro handlowe

Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Warszawa
ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71

Szukaj w sklepach: Auchan, CD Projekt, Empik, Geant, Media Markt, Office Centre, Vobis, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.
Sprzedaż wysyłkowa na terenie całego kraju: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt (0-22) 672 89 09, 0-602 69 59 25, Wirtualny Świat (0-22) 673 68 04.



Civilization: Call to Power

Każdy szanujący się gracz słyszał o Civilization Sida Meiera. Do tej pory powstało już kilka gier, wzorujących się na niej, ale żadna nie odniosła takiego sukcesu. Oto jedna z najnowszych następczyń.

P133, 32 MB RAM, DX61



Outcast

Przygoda rozpoczyna się od razu po uruchomieniu gry, a jej scenariusz poznajesz w miarę rozwoju akcji. Sposób prezentacji grafiki różni się od do tej pory stosowanego w grach tego typu. Na pochwałę zasługuje też bardzo prosty i intuicyjny interfejs programu.

P200, 32 MB RAM, DX6

PEŁNE WERSJE

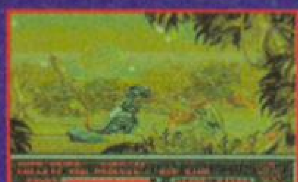
Ishar 3



Ostatnia część znakomitej trylogii RPG. Okrutny czarnoksiężnik chce umieścić swą nieśmiertelną duszę w ciele złego smoka. Na szczęście, przemiana ta może nastąpić tylko w określonym czasie – podczas koniunkcji czterech ciał niebieskich: słońca, dwóch księżyców oraz planety Arborea. Mamy więc dość czasu, aby temu zapobiec. Ishar 3 można rozpocząć, dowodząc drużyną z pierwszej lub drugiej części gry (obie zamieściliśmy w poprzednich wydaniach Gamblera CD).

386, DOS

Metal Mutant



Skonstruowany przez geniusza, Wielkiego Mistrza Isaaka, Komputer Zarządzający Arod 7 kontroluje poczynania wielu kolonistów w całej galaktyce. Wkrótce jednak staje się uciążliwy dla mieszkańców. Wybuchają bunty. Jedyną nadzieją rebeliantów jest Metalowy Mutant, który zostaje wysłany na planetę Kronax, gdzie znajduje się Arod 7.

286, DOS

Ishar: Legend of the Fortress

Jeśli macie problemy z przejściem mostu na granicy krain Aragarth i Silmatil, zerknijcie do katalogu \GAMES\ISHAR1 na CD-b. (Grę opublikowaliśmy na CD w lipcowym numerze Gamblera).

Rezerwowe Psy

Gra strategiczna tylko dla dorosłych, w której wcielasz się w przestępcę.
P166, 32 MB RAM, DX6

Shadow Man

Gracz podróżuje między światem żywych i umarłych.
P166, 32 MB RAM, DX6, akcelerator 3D

Sinistar: Unleashed

Musisz przeszkodzić Obcym w zbudowaniu broni ostatecznej zagłady.
P233, 64 MB RAM, DX6, akcelerator 3D

Traitors Gate

Z Pentagonu wykradziono tajne akta zawierające informacje, jak ocalić bezcenne klejnoty Korony Brytyjskiej w wypadku np. wojny.
P100, 32 MB RAM, DX6, QuickTime 2.1.2

Trophy Bass 3D

Symulator wędkowania z wysokim realizmem (zmienne warunki atmosferyczne oraz geograficzne). Gra ma opcję rozgrywki wieloosobowej.
P166, 16 MB RAM, DX6

Prezentacja Command &Conquer: Tiberian Sun

Trzy filmy z gry przywiezione z Las Vegas, siedziby firmy Westwood – producenta programu.

Dodatki do Total Annihilation: Kingdoms

Nowa jednostka, narzędzia i patch.

Twórczość Czytelników

Autorami prac są: „Agnus", „Bary", Dawid Kaczmarek i zespół „Eccentric".

Kącik Diablo

Między innymi: wywiad z członkiem „Starej Gwardii", prezentacja nowego Battle.net, opis umiejętności wszystkich postaci z Diablo II.

Kącik Pilotów Wirtualnych

Strona WWW Jarosława „Algi" Zagórskiego i zestaw misji eliminacyjnych do gambleriadowego turnieju symulotniczego.

Kącik Sportowy

Materiały nadesłali: Bartosz Borys, Marek Bazielich, Maciej Chmurzyński i Oskar Wojciechowski.

Kącik MTG

Wersja offline serwisu http://magic.gambler.com.pl z 2 sierpnia 1999 r.



Panzer General 3D Assault

Nawet gry do tej pory uznawane za „niereformowalne" (np. strategie turowe czy gry planszowe) doczekały się komputerowego wydania z trzecim wymiarem. W nowej edycji gry Panzer General płoną lasy, burzone są miasta, lotniska.

P166, 32 MB RAM, DX6



Tridonis

Ciekawie zapowiadająca się polska strategia w czasie rzeczywistym, opisująca konflikt ludzi i Obcych. Duży realizm rozgrywki – symulacja doby, systemy obsługi pocisków oraz rakiet i wiele innych rzeczy.

P100, 16 MB RAM, DX6, karta graficzna 2 MB

Kącik Techniczny

Między innymi sterowniki dla RAGE 128, Vortexa 1 i 2 oraz TNT i TNT2.

Gambler Pack #11

Gamblerowa „baza danych" – aktualizacja do nr. 8/99.

Internetowy magazyn SIC!

Magazyn poświęcony głównie grom komputerowym. Adres SIC! OnLine: http://sic.strefa.com.

Kilka porad

Prezentowane pełne wersje gier Ishar 3 oraz Metal Mutant były tworzone z myślą o DOS-ie, przed ich uruchomieniem dobrze więc zrestartować komputer w trybie MS-DOS. Obie gry współpracują z kartą Sound Blaster, jeśli jest prawidłowo skonfigurowana pod DOS. Instrukcje gier umieszczone są na krążku w katalogu MANUALS. Na stronie 47. Gamblera znajdziecie kody, które należy wpisać w grze Ishar 3, gdy program o nie poprosi (jest to zabezpieczenie przed kopiowaniem).

INSTRUKCJA

Na każdej płycie znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95/98. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95/98 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku trzeba uruchomić plik LAUNCHER.EXE z głównego katalogu.

Jeśli pojawią się problemy...

...z uruchomieniem któregoś demka, gry lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją (poniedziałek–piątek w godzinach 12.00–15.00) lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego lub Gambler Packa, proszę kontaktować się z ich autorem (mwichary@gambler.com.pl).
Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików typu DLL. Winę za to zwykle ponosi źle zainstalowany akcelerator grafiki 3D (lub jego brak) albo brak sterowników DirectX..

W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążków została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi.

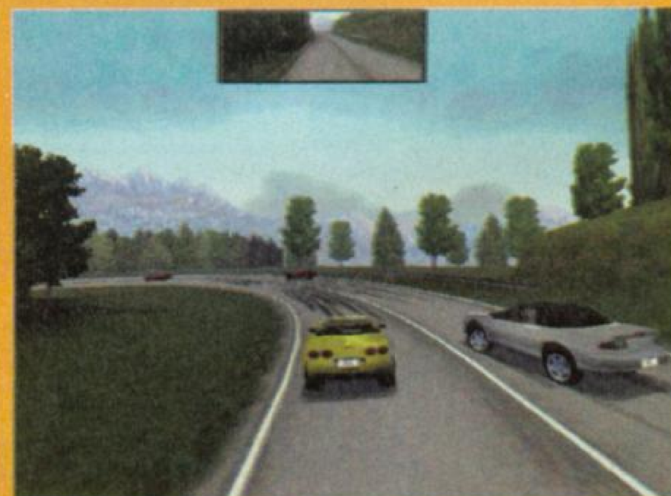
Jak umieścić swoje prace na płycie Gamblera?

Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawiesza się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płytce Gamblera wynosi 100%. Materiał możecie nadesłać zarówno zwykłą pocztą, jak i przez e-mail (pod tekstem odpowiedniego kącika w menu na płycie znajduje się adres jego autora; adres działu „Czytelnicy nadesłali" – rafal@gambler.com.pl). Dodatkowo musicie w kopercie przysłać własnoręcznie podpisane oświadczenie, że jesteście jedynymi właścicielami praw autorskich do nadesłanych plików oraz wyrażacie zgodę na ich bezpłatną publikację na krążku. Nie zapomnijcie podać swoich danych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.
UWAGA: Wszystkich czytelników, których prace nie zostały opublikowane na krążku Gamblera, prosimy o kontakt z redakcją w celu stwierdzenia przyczyny (może nią być np. brak pisemnego oświadczenia autora).

GAME

INDEKS PROGRAMÓW

KARTY Z RĘKAWA



Need for Speed: Road Challenge. Gra rzuca wyzwanie tym, którzy myślą, że w N4S III opanowali wszystkie tajniki jazdy. Producent położył nacisk na aspekt symulacyjny, nowa N4S stała się więc trudniejsza od poprzedniczek, a dzięki wprowadzonym nowym elementom – jeszcze atrakcyjniejsza.

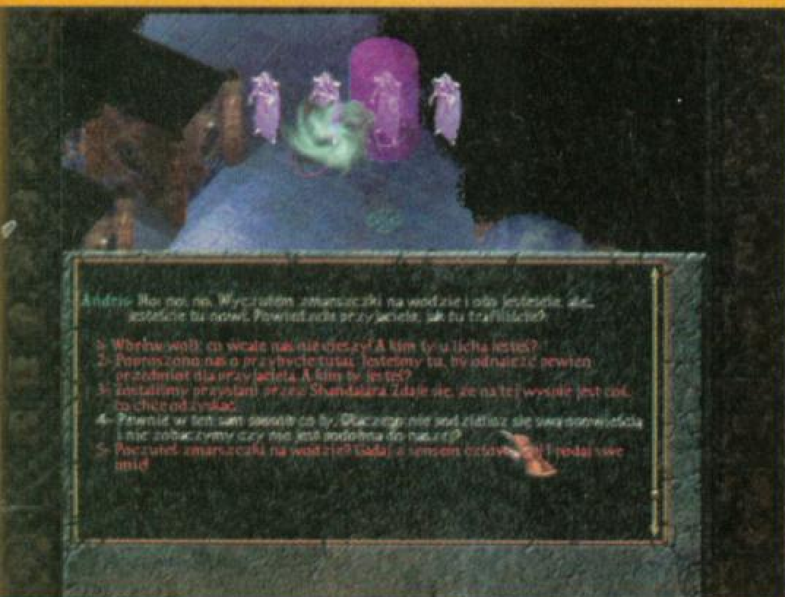
22



Braveheart. Posiłkując się scenami z filmu oraz własnymi refleksjami, ekipa Eidos skleciła grę–hybrydę, która w przedziwny sposób łączy zapomniany świat gier na komputery 8-bitowe z najnowszymi osiągnięciami w grafice trójwymiarowej. Braveheart jest zawikłany i pełen niedociągnięć, nudny i irytujący.

24

BLER



Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast. Tytuł powinien właściwie brzmieć „Opowieści z Wybrzeża Mieczy", bowiem rozszerzenie do Baldur's Gate zostało spolszczone równie pieczołowicie jak gra. I tak jak w przypadku Wrót Baldura, staranna lokalizacja jest największą zaletą produktu.

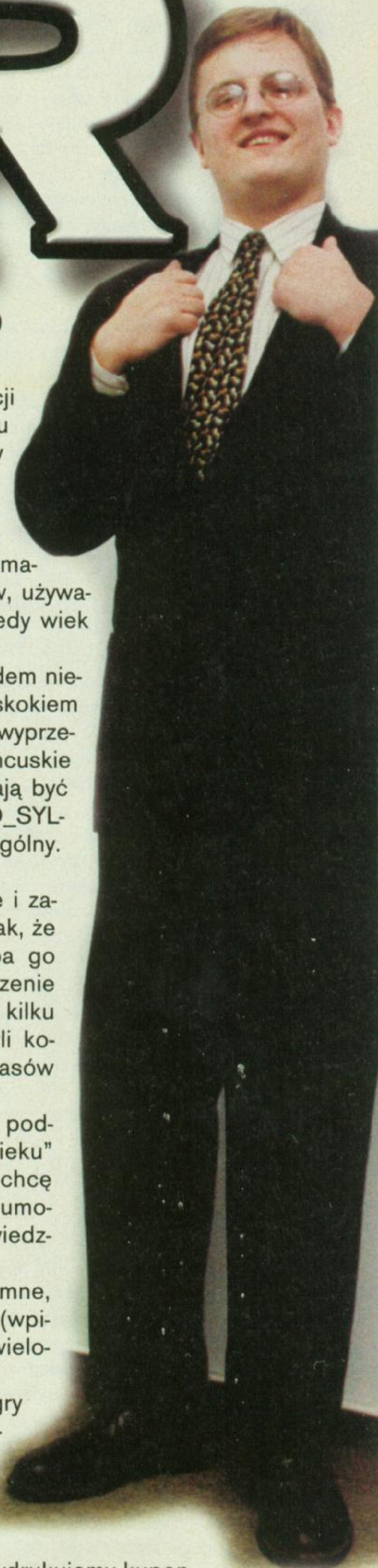
31



Star Wars Episode I: Insider's Guide. Encyklopedia multimedialna odsłaniająca sekrety Epizodu I. Moc pozwalająca na wykonywanie pięciometrowych skoków okazuje się efektem działania wyrzutni pneumatycznej, a miecze świetlne – kijami z włókien węglowych i plastiku.

56

Koniec wieku?



Miesiąc temu na tych łamach dokonałem sekcji wyjątkowo ciekawego okazu, należącego do rzędu heteroptera (pluskwiaki różnoskrzydłe), tzw. pluskwy milenijnej. Zapomniałem jednak dodać rzecz ważną, a dla mnie nader irytującą. Otóż, jak wiadomo, nowe tysiąclecie nie zacznie się 1 stycznia 2000 roku, tylko rok później, o czym pisano już wiele razy. A rozmaici dżentelmeni czynili z tego faktu tematy felietonów, używając sobie na matołkach, co to nawet nie wiedzą, kiedy wiek się kończy... Niesłusznie!

Nie mamy tu bowiem wcale do czynienia z przykładem nieuctwa, przeciwnie – z wyrachowanym, zaplanowanym skokiem na kasę. Naszą kasę, oczywiście. Miejsca w kurortach wyprzedano już dawno za kosmiczne ceny, najdroższe francuskie szampany zostały wykupione, kreacje wieczorowe mają być kilkakrotnie droższe niż zwykle... TEGO_JEDYNEGO_SYLWESTRA każdy będzie chciał uczcić w sposób szczególny. I spędzi, drenując własną kieszeń.

Potem otrzymamy jeszcze tydzień na otrzeźwienie i zacznie się wielkie tłumaczenie. Że to w zasadzie nie tak, że nowy wiek rozpoczyna się dopiero za rok. I trzeba go godnie uczcić... Co najgorsze, będzie to tłumaczenie zgodne z prawdą. Dwukrotnie więc zafundujemy kilku gałęziom przemysłu tak szczęśliwe wydarzenie (czyli koniec wieku) w stosownym dla produkcji nowych zapasów odstępie jednego roku.

Piszę to, aby obnażyć logiczną słabość wszelkich podsumowań typu: „Kanon na koniec wieku", „Koniec wieku" itd. A teraz, kiedy mamy już pełną jasność sytuacji, chcę zaproponować Wam... dokładnie to samo. Czyli podsumowanie, no, nie mogę teraz napisać „wieku", więc powiedzmy „lat 1972–1999".

Oczywiście, podsumowanie takie jest z natury ułomne, osobiste, zabawowe, niepoważne, nieobiektywne (wpiszcie sobie, co chcecie). Wyniki na pewno będą wieloprzymiotnikowe, jednak bardzo ich jestem ciekaw.

Słów kilka o zasadach. Wybieramy najlepsze gry komputerowe mijającego wieku w kategorii „wszechwag", niezależnie od platformy sprzętowej, gatunku itd. Każdy głosujący podaje 5 tytułów w ustalonej przez siebie kolejności. Zgłoszenia przyjmuję na razie w postaci pisemnej (błagam: na oddzielnych kartkach!) lub przez e-mail. W następnym numerze wydrukujemy kupon, umieścimy też stosowny skrypt CGI w serwisie Gambler On-Line. Głosowanie potrwa do 15 października. Nagrody czekają.

Ponieważ każdy plebiscyt od czegoś trzeba zacząć, przytoczę swoją listę. Oczywiście jest nieobiektywna, ale za to sztampowa (kolejność alfabetyczna): Civilization, Doom, Dune 2, PacMan, Tetris. Dlaczego te, a nie inne? Wytłumaczę za miesiąc.

Wyniki plebiscytu przedstawimy w Gamblerze 12/99. Wiecie, tym specjalnym, wydanym dla uczczenia końca wieku ;-)

Alex

Z kraju

IPS CG ogłosił, że C&C: Tiberian Sun, który wejdzie do sprzedaży 28 sierpnia, kosztować będzie jedynie 99 zł. Gorąca recenzja gry (prosto z Las Vegas) na stronie 18.

• • •

L.E.M. sprowadził pierwszą zagraniczną encyklopedię w formacie DVD-ROM. Europress Family Encyclopedia kosztuje 240 zł.

• • •

Od września firma **LongSoft**, znana z gier Lew Leon i Clash, zacznie wydawać Miesięcznik Familijny CD-Romek, przeznaczony dla rodziców i dzieci. Na dołączonej płytce CD będzie można znaleźć bajkę, samouczek języka angielskiego, piosenkę, animowane puzzle, kolorowanki i zabawy logiczne. W pierwszych 3 numerach ukażą się następujące bajki: „Śnieżka i Siedmiu Wspaniałych", „Kopciuszek" i „Złota Kaczka".

• • •

29 lipca **Mirage** zakończył nagrania dźwiękowe do polskiej wersji Might & Magic VII. Jak się nieoficjalnie dowiedzieliśmy, w ostatnich sesjach brali udział Dorota Chotecka i Radosław Pazura.
Chociaż w Internecie ukazało się już jednopoziomowe demo Mortyra, a przygotowywane jest 3-poziomowe (wkrótce na naszym krążku!), nadal nie jest znany zachodni wydawca gry.

• • •

TopWare ogłasza na wrzesień promocję gry Jagged Alliance. Osoby, które do 30 września kupią grę bezpośrednio od firmy TopWare (e-mail:zamawiam@bb.topware.pl) otrzymają w prezencie podkładkę pod mysz.

Ze świata

Sąd w Wielkiej Brytanii nakazał zaklejenie na okładce **Playboya** napisów Lara Croft i Tomb Raider, towarzyszących pictorialowi Neil McAndrew, będącej poprzednim wcieleniem komputerowej heroiny. W uzasadnieniu sąd orzekł, że krystaliczna postać Lary mogłaby być skalana związkiem z Playboyem. Zaklejonych ma być 20 000 egzemplarzy pisma. Decyzja dotyczy tylko Wysp Brytyjskich.

• • •

Eidos zapewnił sobie wyłączność na pisanie gier z najbliższych igrzysk olimpijskich. Obowiązująca przez 6 lat umowa z International Sports Multimedia przewiduje, że powstaną gry z igrzysk letnich, Sydney 2000 i Ateny 2004, oraz zimowych w Salt Lake City 2002. Przez najbliższe 3 lata głównym sponsorem drużyny Manchester City będzie firma Eidos.

Leaving Las Vegas

Firma mająca swą siedzibę w Las Vegas, stolicy światowego hazardu, powinna specjalizować się w symulacjach kasyn. Westwood Studios znana jest jednak głównie z RTS-ów, przygodówek i RPG. Choć karierę zaczęła od gry Blackjack Academy.

Biuro **Westwood Studios** mieści się w dość przestronnym parterowym budynku, który jest modelowym przykładem architektury miasta, znanego głównie z wielkich hoteli. Jedynie studio filmowe, na które zaadaptowano stary magazyn, wystaje ponad siedzibę. W jego górnej części mieści się garderoba kryjąca różne skarby, np. mundury żołnierzy GDI i NOD wraz z hełmami, całe wyposażenie żołnierzy grających w C&C: Red Alert i C&C oraz makiety pojazdów. – *Gdyby ktoś potrzebował przebrania na Halloween, nie musi daleko szukać* – komentuje **Chris Rubyor**, pracownik działu PR, mój przewodnik po siedzibie Westwood. Nie udało mi się przywdziać fantazyjnych strojów, powiernik klucza przebywał bowiem na urlopie, a losy zapasowego okryte były mgłą tajemnicy.

Historia firmy to klasyczny przykład amerykańskiej drogi do sukcesu. Jak wiele przedsięwzięć informatycznych, firma Westwood powstała w garażu. Założyli ją w roku 1985 **Brett W. Sperry**, obecny prezydent firmy, i **Louis Castle**, obecny wiceprezydent. Zaczynali jako developerzy piszący dla takich wydawców, jak Activision/Infocom, Electronic Arts, Epyx, Monarch, Strategic Simulations, Sega czy Walt Disney. Pierwsze produkty nie trafiły na polski rynek.

Większą popularność zdobył Westwood grami Battle Tech i Battle Tech II, a przede wszystkim serią Eye of Beholder. Niedługo po jej wydaniu awansował z developera na wydawcę i związał się umową dystrybucyjną z Virgin. Podczas współpracy z tą firmą Westwood odniósł największe sukcesy: Dune II, seria The Legend of Kyrandia, seria Lands of Lore, seria Command & Conquer i gra Blade Runner. Przez długi czas każdy produkt okazywał się hitem, a Westwood był lokomotywą firmy Virgin aż do jej poważnego załamania w 1998 roku. W ubiegłym roku sprzedaż serii C&C przyniosła 450 mln USD. Seria znajdzie się w tegorocznym wydaniu „Księgi rekordów Guinessa" jako strategiczna gra wojenna, która odniosła największy sukces.

Przez 15 lat od powstania Westwood pęczniał nie tylko katalog ukończonych projektów, ale także sama firma. Obecnie zatrudnia ponad 170 osób, pracujących w dwóch biurach, w Las Vegas i Redwood City.

W zasadzie praca w Westwood nie odbiega od polskich standardów: w miarę elastycz-



Frank Klepacki skomponował muzykę do wszystkich największych hitów Westwood Studios. Wbrew temu, co sugeruje nazwisko, nie umie ani słowa po polsku.



W studiu firmy nagrywano wszystkie filmy do C&C: Tiberian Sun oraz do wielu wcześniej wydanych gier. Tylko część oprawy dźwiękowej realizowana była w Hollywood. Na zdjęciu James Earl Jones (odtwórca roli Dartha Vadera), jako pułkownik Solomon oraz Joseph D. Kucan, tym razem jako reżyser.

Dyskografia Westwood Studios

Wybrane pozycje w porządku chronologicznym

Westwood jako developer	
Blackjack Academy	Micro Illusions
California Games	Epyx
Winter Games	Epyx
Nightmare on Elm Street	Monarch
Pacmania	Tengen
Battle Tech I i II	Activision/Infocom
War Game Construction Set	Strategic Simulations
Eye of Beholder I i II	Strategic Simulations
Warriors of the Eternal Sun	Sega
Westwood jako wydawca	
Dune II Battle for Arrakis	PC, Amiga, Sega Genesis
The Legend of Kyrandia Book 1	PC, PC CD-ROM, Amiga, Mac CD-ROM
Lands of Lore I Throne of Chaos	PC, PC CD-ROM
The Legend of Kyrandia Book 2: The Hand of Fate	PC, PC CD-ROM
The Lion King	Super Nintendo, Sega Genesis
Command & Conquer	PC CD-ROM, Mac CD-ROM, Sega Saturn, Sega PlayStation
Monopoly CD-ROM	PC CD-ROM, Mac CD-ROM
Command & Conquer: Red Alert	PC CD-ROM, Windows 95 CD-ROM, PlayStation
Lands of Lore Guardian of Destiny	PC CD-ROM, Windows 95 CD-ROM
Blade Runner	Windows 95 & Windows NT CD-ROM
Dune 2000	Windows 95 CD-ROM
Lands of Lore III	Windows 95/98 & Windows NT 4.0 CD-ROM
Command & Conquer: Tiberian Sun	Windows 95/98 CD-ROM
Zapowiedzi	
Nox	
C&C: Renegade	



Pomieszczenie testerów w czasie przerwy na lunch nie prezentuje się szczególnie interesująco. O tej porze można tu za to spotkać kilkuletniego syna wiceprezydenta Luisa Castle'a, przysposabiającego się do zawodu, czyli grającego w Half-Life. Jak twierdzą pracownicy firmy, już teraz jest niezły.

ny czas pracy, brak jakichkolwiek kłopotów z braniem urlopów. Jedyną niedogodnością jest posiadanie notebooków – dzięki nim, a może raczej przez nie, można pracować także w domu. Narzekań na ten stan rzeczy jakoś nie słyszałem. Od polskich firm developerskich, poza skalą działania, Westwood różni się niemal całkowitą samowystarczalnością. Wszyscy, łącznie z muzykami i betatesterami, zazwyczaj nie zatrudnianymi w polskich firmach, pracują na etatach i mają własne stanowiska pracy.



Joseph D. Kucan, grający w serii C&C demonicznego Kane'a, na co dzień jest wielce sympatycznym szefem studia filmowego Westwood.

Do Westwood Studios trafiłem w trochę specyficznym czasie – na zakończenie prac nad długo realizowanym projektem. Ci, którzy nie wyjechali na urlopy, siedzieli w pokojach i... grali w Tiberian Sun. Rozmowy na korytarzach najczęściej dotyczyły strategii multiplayer, relacji z ostatnich rozgrywek i bugów wyłapanych na pięć minut przed tłoczeniem wersji ostatecznej. Panowała atmosfera podniecenia.

Częściowo wywoływała ją bliska premiera, częściowo – specyficzny sposób prezentacji produktów, z którego Westwood jest w branży znany. Przez długi czas wiadomo było, że produkt powstaje, ale nie podawano żadnych konkretnych informacji. Najpierw pojawiło się kilka screenshotów (prasa rzuciła się na nie), potem zadeklarowano termin premiery i kilkakrotnie go przesuwano (Westwood rzadko dotrzymuje terminów). Nagle ogłoszono, że produkt jest właściwie ukończony i lada chwila znajdzie się na sklepowych półkach.

– Staramy się nie pokazywać nic, dopóki nie jesteśmy gotowi, czyli nie wcześniej niż 6 miesięcy przed premierą – tłumaczy Chris Rubyor. I rzeczywiście, po zapowiedzi produkt się ukazuje. Pamiętam miny pracowników IPS CG, gdy niespodziewanie przyszedł Red Alert. Wersje demo gier, zazwyczaj dające pojęcie o jakości produktu, Westwood wydaje co najmniej pół roku po premierze. *– Demo zabija grę* – mówi **Aaron Cohen** z działu PR. – *Ci, którzy zdecydowali się ją kupić, nie potrzebują grać w demo. Wydajemy je później dla niezdecydowanych.*

Tuż przed premierą ciągną do Vegas pielgrzymki dziennikarzy, by obejrzeć, zrecenzować, porozmawiać z twórcami. Do ostatniej chwili płytki z grą nie wydostają się z firmy.

Najbliższe odwiedziny dziennikarzy przewidywane są w związku z premierą Nox – kompilacji RPG z grą akcji. W ciągu roku powinien ukazać się także dodatek do Tiberian Sun oraz, uwaga, gra FPS pod roboczym tytułem C&C: Renegade.

Niespecjalny wysłannik
Sir Haszak

Rosjanie walczą z piractwem

Pod koniec lipca moskiewska policja spektakularnie zniszczyła pół miliona nielegalnych płyt kompaktowych. Dyski zostały zmiażdżone przez walec drogowy. Przedstawiciele organizacji antypirackich twierdzą, że pół miliona to tyle, ile skonfiskowano w Rosji w całym ubiegłym roku.
Ponad 90% rosyjskiego rynku oprogramowania opanowali piraci, zaś straty zachodnich producentów szacowane są na setki milionów dolarów rocznie. Na giełdzie przy ulicy Gorbuszka, głównym miejscu handlu nielegalnymi produktami komputerowymi, fonograficznymi i wideo, sprzedawanych jest co miesiąc 1,5 miliona CD-ROM-ów. Większość płyt pochodzi z Ukrainy i Bułgarii. Wyprodukowanie jednej kosztuje 25 centów, zaś sprzedawane są po 2 USD. (McSon)

PacMan skończony!

Po sześciu godzinach walki Billy Mitchell z Florydy ustanowił rekord gry w PacMana na maszynie wrzutowej. Przejście wszystkich 256 plansz, które oczyścił co do jednej kropki, nie tracąc żadnego życia, pozwoliło mu osiągnąć wynik 3 333 360 punktów. Od 1981 roku, kiedy Midway Games wprowadziła na rynek grę PacMan, nikomu jeszcze nie udało się jej ukończyć. Wyczyn kosztował Billy'ego (ojca trojga dzieci, prezesa dużej firmy spożywczej) prawie 20 lat treningu i tysiące ćwierćdolarówek. (McSon)

Interaktywny program telewizyjny w MTV

Kultowa stacja muzyczna MTV wkrótce wprowadzi na antenę pierwszy całkowicie interaktywny (czyli zapewniający dwukierunkową komunikację) program telewizyjny – webRIOT. Ma to być muzyczny kwiz, w którym zawodnicy zebrani w studiu walczą przeciwko graczom korzystającym z Internetu. Pomysłodawcy szacują, że w programie będzie mogło wziąć codziennie udział do 25 tysięcy uczestników. Pierwsza emisja przewidywana jest na jesień tego roku. (McSon)

Eidos ogłosił przejęcie 25% udziałów hiszpańskiej firmy developerskiej Pyro Studios, znanej z gry Commandos: Behind Enemy Lines, oraz 75% związanej z nią firmy dystrybucyjnej Proein.

• • •

Electronic Arts podpisała na 4 lata umowę z amerykańską Major League Soccer na używanie nazwisk graczy, nazw drużyn, strojów i logo w swojej grze. Dzięki temu porozumieniu w FIFA 2000: MLS znajdzie się 12 drużyn i 250 zawodników tej ligi.
Porozumienie EA z Wizards of the Coast mówi o współpracy przy tworzeniu nowej internetowej gry strategicznej. Prace są w bardzo wczesnym stadium. W grze będzie się używać elektronicznych kart podobnych do tych z Magic: The Gathering. Będzie je można sprzedawać i wymieniać, tyle że w Internecie. W proces powstawania gry ma być zaangażowany Richard Garfield, twórca MTG.

• • •

Nadal nie wiadomo, kto zostanie właścicielem mającego kłopoty finansowe **GT Interactive**. W wyścigu do przejęcia firmy uczestniczą Hasbro, Mattel i Infogrames.

• • •

Hasbro Interactive zawarł porozumienie wstępne na przejęcie Europress. Nie wiadomo, jak wpłynie to na dystrybucję programów Europress w Polsce. Jak dotąd przedstawicielem firmy jest L.E.M., który z pewnością wyda jeszcze Rally Championship '99. Hasbro, mimo krążących pogłosek o podpisaniu umowy z IPS CG, wciąż nie ma dystrybutora w naszym kraju.

• • •

Pokémon, wielki przebój konsolowy, jesienią trafi na komputery PC. Główna postać zostanie wykorzystana w 2 grach.

• • •

Interactive zmieniła nazwę na **iEntertainment Network**. Zdaniem jej przedstawiciela, nowa nazwa bardziej odpowiada prowadzonej przez firmę działalności.

• • •

Agencja Miller Freeman ogłosiła, że jak dotąd kupony rejestracyjne na targi **ECTS**, które odbędą się 5–7 września w Londynie, nadesłało o 300% więcej osób niż w roku ubiegłym. Firma ocenia to jako nawrót zainteresowania imprezą, mającą w ostatnich latach niezbyt dobrą prasę. Nie jest jednak tajemnicą, że kilka największych firm zrezygnowało z wystawienia się na targach.
Wieści zebrał
Sir Haszak

SYMULATORY

Armored Fist 3



Trzecia część gry, a w niej trzecia wersja engine'u Voxelspace, który tym razem pracuje w 32-bitowym kolorze, choć w dalszym ciągu nie korzysta ze sprzętowej akceleracji grafiki. 32-bitowe akceleratory będą prawdopodobnie wykorzystywane przy animacji obiektów, np. budynków i pojazdów, ale teren ma być zrealizowany dotychczasową metodą.

Podobnie jak poprzednio, nacisk położono na dobrą zabawę, a nie na realizm. Z dużą dokładnością odwzorowano jednak wnętrza pojazdów, usprawniono także algorytmy wyliczające tory pocisków. Nasz czołg rozjedzie wszystko, co stanie mu na drodze – nie powtórzą się absurdalne sytuacje, w których musiał zatrzymywać się przed żywopłotem. W grze rozegramy sześć kampanii, m.in. w Somalii, Tajlandii, w Azerbejdżanie, na Bliskim Wschodzie. Termin: jesień 1999. Producent: NovaLogic. (frogger)

Delta Force 2



Lepsza grafika oraz sporo nowego uzbrojenia (ciekawie zapowiada się M-4/Shotgun). Akcja rozegra się między innymi w pociągu i na łodzi pościgowej. Ogromny wpływ na po-



wodzenie misji będzie miała pogoda – autorzy obiecują huraganowe wiatry, zamiecie i strugi deszczu. (McSon)

MiG Alley



Firma Rowan Software, twórca słynnego Dawn Patrol i Flying Corps, wydała nową grę. Wojna w Korei to zderzenie klasycznych myśliwców z II wojny światowej oraz nowoczesnych samolotów z napędem odrzutowym. Można polatać Mustangiem, F80C Shooting Star, F84 Thunderjet, F86 w wersji A, E i F oraz MiG-iem 15 i MiG-iem 15bis. W powietrzu jest ponadto Jak-9, F4U Corsair, B-26 i B-29 oraz kilka niespodzianek. Interfejs gry przypomina ten znany z EAW, a całość bogato okraszono filmikami z amerykańskich archiwów. Funkcja „Replay" pozwala oglądać nasze ewolucje nie tylko w kolorze, ale również w czerni i bieli, co potęguje wrażenie autentyczności.

Kampanię podzielono na fazy – w każdej trzeba się przyzwyczaić do innego samolotu. Pierwsze cztery etapy mają nas perfekcyjnie zaznajomić z narowami amerykańskiego sprzętu („sztywno" zaprojektowane misje), a faza druga – to właściwa dynamiczna symulacja wojny, rodem z Falcona 4.0 (wszak i tu, i tam Korea :-). Termin: już jest. Producent: Rowan Software. (yennefer)

Tachyon: The Fringe



Tachyon ma przypominać Privateera. Do wyboru będzie mnóstwo modeli statków, sporo dodatkowego wyposażenia i różnych typów broni. Duży nacisk położono na zachowanie odpowiedniej skali. Statki mają być zdecydowanie mniejsze niż, na przykład, międzygwiezdne frachtowce. Prawdopodobnie jednak największą atrakcją będzie rozbudowany tryb multiplayer – do 128 osób, także w Internecie! Termin: początek 2000. Producent: NovaLogic. (frogger)

Abomination

Przez sześć straszliwych dni nieznany wirus uśmiercił 90% populacji USA. Plaga z zawrotną szybkością opanowała wszystkie miasta i miasteczka. Ludzie, którzy przeżyli, muszą przetrwać w zupełnie odmienionym świecie. Część postradała rozum, założyła



sektę zwaną Faithful i zaczęła czcić wirusa jako nowego boga. Inni postanowili za wszelką cenę dowiedzieć się, kto ponosi odpowiedzialność za plagę i jak ją pokonać. Gracz przejmie dowództwo nad przedstawicielami tej grupy, a konkretnie – nad eksperymentalnym oddziałem NEMESIS, złożonym z ośmiu zdecydo-



wanych na wszystko mężczyzn i kobiet. Będzie przemierzał wymarłe ulice amerykańskich miast. Znajdzie tam tylko martwe ciała, kultystów oraz... coś, czego nikt się nie spodziewa i od czego włosy stają dęba na głowie.

Na gracza czeka ponad 60 misji. Będzie walczyć o przetrwanie zarówno w miastach, jak i w innych regionach USA. Wykonaniem gra przypomina nieco ostatnią, strategiczną część serii UFO. Rzut izometryczny jest bardzo podobny, o wiele ładniej natomiast narysowano wszelkie elementy terenu, postacie oraz potwory. Termin: koniec 1999. Producent: Hothouse Creations. (frogger)

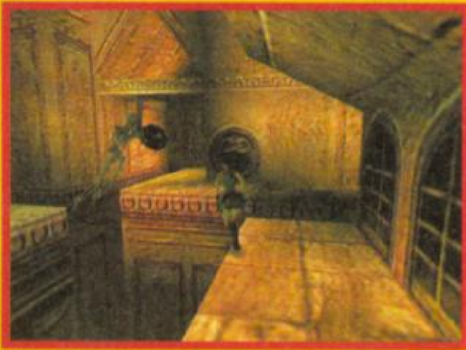
Sea Dogs

Gra powstaje w Moskwie i wykorzystuje obiecujący engine graficzny Storm, stworzony przez rosyjskich programistów. Sea Dogs to marynistyczna opowieść o kapitanie statku, który walczy z morskimi potworami, Posejdonem i konkurencyjnymi okrętami. Gra pełna jest politycznych i zbójeckich intryg. Doskonale zapowiada się tryb multiplayer. Producent: CorleoneCorp. Termin: Gwiazdka 1999. (McSon)



TPP – TRZECIM OKIEM

Tomb Raider: The Final Revelation



Tym razem miejscem akcji będzie Egipt, a przeciwnikami – różnego rodzaju Undeady, od zwykłych szkieletów po królewskie mumie. Grafika gry została trochę poprawiona, ale... bez rewolucji. Zmianom poddano również wygląd menu Inwentarza, nie będzie to już obrotowy pierścień z przedmiotami, lecz coś bardziej funkcjonalnego. Dodano również notatnik, w którym gracz zapisze najważniejsze informacje. Lara ma się składać z większej liczby wielokątów, ubierać w lepszej jakości ciuszki i lepiej się poruszać. Skąd my to znamy... Termin: październik 1999. Producent: Eidos. (frogger)



Halo



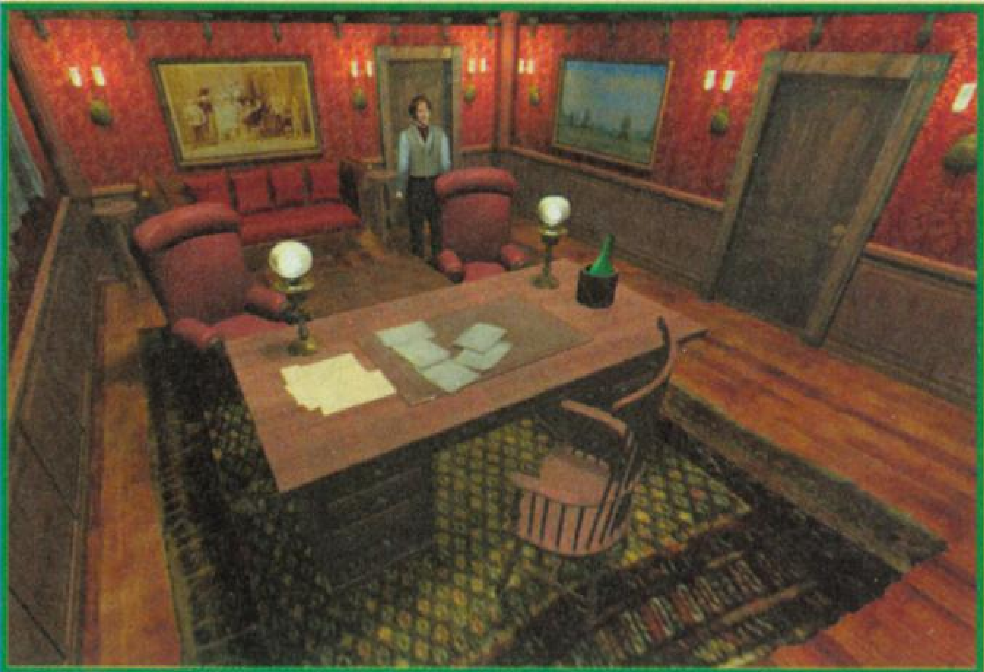
Tajny projekt firmy Bungie, twórcy serii Myth, został po raz pierwszy zaprezentowany publiczności. Akcja rozgrywa się w dalekiej przyszłości. Ludzie toczą wojnę z rasą kosmitów, a stawką jest przetrwanie. Tymczasem w przestrzeni kosmicznej odkryto gigantyczny Pierścień, obcy świat rządzący się własnymi prawami (nawiązanie do książki „Ringworld" Larry'ego Nivena). Ten, kto zawładnie Pierścieniem, wygra wojnę. Świeżo odkryty świat staje się więc polem walki.

Halo – to gra TPP z silnie zarysowanym wątkiem fabularnym. W trybie single player gracz pomoże ludziom w zdobyciu Pierścienia. Tryb multiplayer będzie oferował rozbudowaną opcję cooperative. Z ciekawostek: w grze można się poruszać różnymi pojazdami, niektóre obsługiwane będą przez kilka osób (np. jeden gracz prowadzi, drugi strzela z działka). Termin: połowa 2000. Producent: Bungie. (frogger)

Wild, Wild West

Akcja Wild, Wild West toczy się kilka lat po zamordowaniu prezydenta Lincolna. Głowa państwa, Ulysses Grant, otrzymuje serię pogróżek od tajemniczego osobnika nazywającego się The Bull, prawdopodobnie wyszkolonego zabójcy. Bohaterami gry są dwaj agenci specjalni: James T. West oraz Artemus Gordon. Gracz na zmianę będzie kierował ich poczynaniami, zaś jego zadanie to, rzecz jasna, wytropienie i zlikwidowanie zabójcy, zanim ten dopadnie prezydenta.

W grze odwiedzi m.in. doki Baltimore, kryjówkę Johna Wilkesa Bootha oraz, oczywiście, Ford's Theater, miejsce zabójstwa Lincolna. Gra osadzona jest wprawdzie w klimacie lat 60. XIX w., lecz pewne elementy charakterystyczne są raczej dla początków wieku XX (na przykład niektóre urządzenia mechaniczne). Tła są malowane, ale wszystkie postacie to trójwymiarowe modele. Termin: koniec 1999. Producent: Southpeak. (frogger)



Pizza Syndicate

Nie sztuka zjeść pizzę, nie sztuka nawet się nią struć (robię to przy każdej okazji). Jednak przyrządzić pizzę – o, do tego trzeba artyzmu. W Pizza Syndicate masz aż nadto możliwości, by zbudzić drzemiący w Tobie artyzm.

Jako szef lokalu, a później całej sieci pizzerii, musisz trafiać w gusty klientów, opracowywać oryginalne przepisy i walczyć z konkurencją (nie tylko jakością i ceną wyrobów, ale i całkiem dosłownie).

W grze możesz korzystać z usług mafii, która sprawnie zniechęci rywali do wchodzenia Ci w drogę. Pizzeria wspaniale nadaje się też do prania brudnych pieniędzy. W aspekcie liczbowym gra prezentuje się równie smakowicie: 20 metropolii, 5 komputerowych przeciwników, 17 misji kampanii oraz kilka dla trybu z uproszczoną ekonomią, 50 typów budynków. Pizza Syndicate ukaże się w całości po polsku. Termin: październik 1999. Producent: Software 2000. (Sir Haszak)



Disciples



Walczą ze sobą cztery rasy. Każda ma unikalne zdolności oraz bohaterów, własny zestaw czarów i przedmioty magiczne. Brzmi to jak pomysł na RTS, lecz w rzeczywistości chodzi o grę ekonomiczno–strategiczną z podziałem na tury. Disciples oferuje cztery kampanie, zaś dla tych, którym to nie wystarczy, dołączono edytor scenariuszy. Podobnie jak w Birthright, nie tak łatwo powiększyć armię i wpływy – zdobyte ziemie przed przyłączeniem do swoich włości trzeba odpowiednio „zrestrukturyzować". W walce najczęściej potykają się małe grupki bohaterów i jednostki specjalne, zaś system sterowania podczas bitwy ma być mocno uproszczony. Termin: koniec 1999. Producent: GT Interactive. (frogger)



Harpoon⁴

Harpoon to przede wszystkim planszówka, w której wykorzystuje się miniaturki okrętów i samolotów. Pierwsza część została opublikowana w 1980 roku, a komputerowa wersja powstała w roku 1987 (Three-Sixty Pacific). Planszowy Harpoon jest nieoficjalnie używany przez Marynarkę Wojenną Stanów Zjednoczonych (i kilku innych krajów) nie tylko do szkolenia, ale także do planowania i analiz. Autorem gry jest Larry Bond, znany m.in. ze współpracy z Tomem Clancy przy powieści „Czerwony sztorm".

Nad kolejną komputerową wersją Harpoona pracuje firma Ultimation (autorzy gry Panzer Commander). Ma w znacznym stopniu opierać się na wersji planszowej z 1996 r.

H⁴ koncentruje się na wojnach morskich od 1984 do 2000 roku. Po raz pierwszy w historii serii będziemy mogli wziąć udział w kampanii, której akcja rozegra się w czasie hipotetycznej wojny między Układem Warszawskim a NATO w połowie lat 80. Kampania będzie podzielona na „akty" o dynamicznej strukturze, jednak sama ma być losowa tylko w niewielkim stopniu (lub wcale).

Będziemy dowodzić 4 grupami okrętów – nawodną grupą uderzeniową, lotniskowcami, jednostkami podwodnymi i piechoty morskiej (amfibiami). Jeśli w jednym scenariuszu okręt zostanie uszkodzony, może nie być dostępny w kolejnym, a jego strata zaciąży na przebiegu całej gry. Tego właśnie brakuje wydanej ostatnio grze Jane's Fleet Command (choć zapowiedzi były inne). Miejmy nadzieję, że firma Ultimation dotrzyma obietnic.

Na uwagę zasługuje fakt, że gra nie skoncentruje się wyłącznie na operacjach morskich. Będziemy musieli nie tylko doprowadzić amfibie do określonego punktu (jak w poprzednich Harpoonach), ale także nadzorować ich lądowanie! Konieczne też będzie wsparcie z morza jednostek marines.





Firma SSI chce uzyskać wysoki poziom realizmu i jednocześnie uczynić H⁴ grą bardziej przystępną niż jej poprzedniczki. Będziemy mogli wybierać poziom złożoności, choćby typy informacji, które mamy otrzymać (ponad 20 – można włączyć wszystkie lub tylko część): poziom zachmurzenia, góry lodowe, trasy przelotu satelitów, zasięg broni, SOSUS, fronty atmosferyczne... Rozkazy przemieszczania i ataku zostały uproszczone. Poprawiono także interfejs – dysponujemy 5 „monitorami" (z systemem sygnalizującym zagrożenia), dowolny z nich możemy powiększyć.



W grze wykorzystano całkiem nowy engine. Na uwagę zasługuje widok 3D, który ma być nie tylko (jak we Fleet Command) elementem rozrywkowym. Będziemy mogli wydawać rozkazy, obserwować ochronę powietrzną i zasięg radarów. Podobno ułatwi to wyszukiwanie słabych punktów naszej obrony. Trudno przewidzieć, w jakim stopniu widok 3D będzie przydatny, ale na pewno wygląda interesująco.



Jedną z ważniejszych zmian w stosunku do poprzednich części jest uwzględnienie wpływu generacji broni (rakiety i torpedy) na skuteczność ataku.

Na uwagę zasługuje pojawienie się inteligentnego Staff Assistanta. Dzięki niemu możemy się skoncentrować na zadaniach oficera marynarki wojennej i podejmować decyzje leżące w jego kompetencjach, zamiast zajmować się poszczególnymi broniami czy sensorami...

Gra ma bogatą bazę danych o statkach i samolotach – ponad 250 typów jednostek morskich i powietrznych z 14 krajów. Oprócz danych technicznych będzie zawierała także fotografie, szkice, a czasami nawet filmy wideo. Wyposażona jest w edytor pozwalający nie tylko tworzyć nowe scenariusze, ale także modyfikować parametry jednostek.

H⁴ ma opcje gry wieloosobowej przez sieć i Internet (do 8 graczy, walka lub współpraca).

Wygląda na to, że Harpoon⁴ ma szansę stać się najbardziej realistyczną strategią morską. Pytanie tylko, czy najciekawszą, bo nadmiar szczegółów w H2 znacznie ograniczał krąg graczy, do których program był adresowany...

Termin: początek 2000. Producent: Ultimation. Wydawca: Mindscape/SSI. Dystrybutor: Optimus SA.

Jacek Ilczuk

Super Hornet



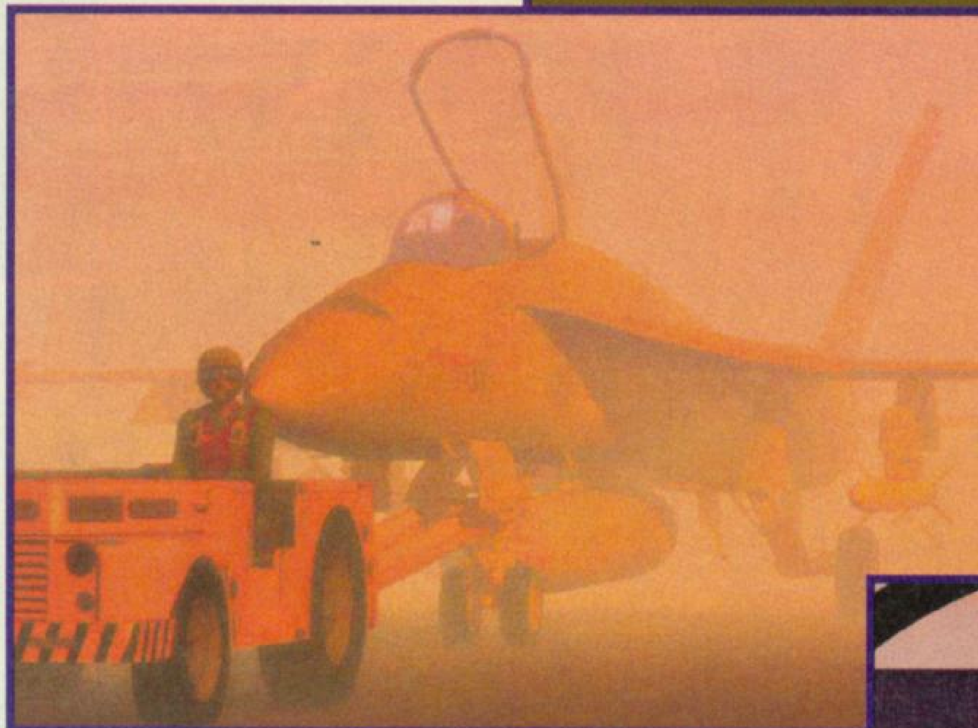
Buuuu... nuda, panie, na rynku symulatorów. Pół roku temu objawiło się stado archaicznych, kaszlących silniczków, zacinających się karabinów, bez HUD-a i rakiet na podczerwień. Wszyscy grają jak najęci, a współczesnych produkcji ani widu, ani słychu... Na szczęście jednak, nie do końca. Późną jesienią światło dzienne powinna wreszcie ujrzeć długo cyzelowana gra Digital Integration (ci od Tornado i Hinda) – Super Hornet.

Powinna ucieszyć fanatyków drobiazgowego odwzorowania awioniki (coś dla amatorów Suchoja, F/A-18 Korea czy Falcona 4.0). 8 trybów A2A, 6 dla A2G, dokładna symulacja mapowania terenu przez stację APG-73, 13 systemów pomocniczych, a ponadto 22 rodzaje broni (w tym nowy arsenał JSOW, JDAM i SLAM) stworzą kolejne wyzwanie: pilotowanie F/A-18E.

Nareszcie nie będziemy grzmocić Saddama ani tym bardziej Slobodana (tego akurat żałuję :-). Kampanie rozgrywać się będą nad Morzem Barentsa i Oceanem Indyjskim. Ciekawa jest zapowiedź dynamicznie zmieniających się warunków pogodowych – element obiecywany w mających się ukazać symulatorach cywilnych (między innymi FU III). SH będzie pierwszym symulatorem wojskowym, uwzględniającym przechodzenie frontów (a także burze i noszenie pod cumulusem ;-)

Będzie kilka rodzajów chmur oraz wymierne efekty ich istnienia w postaci deszczu, gradu, burz śnieżnych i przeszywających niebo błyskawic. Wiatr może wiać z różną prędkością, w różnych kierunkach i na różnych wysokościach. Co do grafiki ziemi, to nareszcie nikt nie zapowiada Bóg wie czego. I bardzo dobrze.

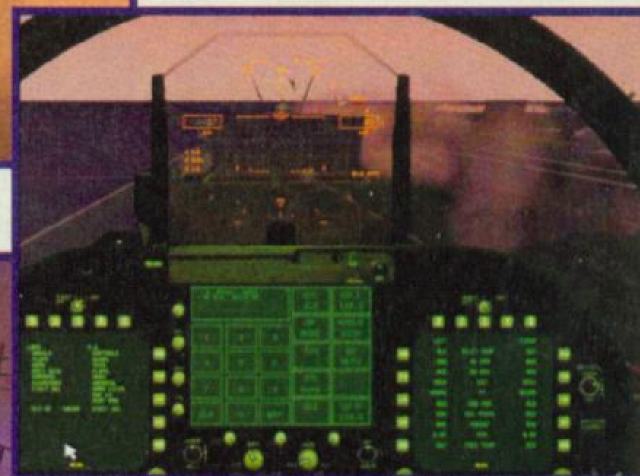
SH wniesie coś świeżego do ostatnich simów – szeroko pojęte środowisko lotniskowca. Nie będziesz Jedynym Władcą Pokładu, podczas kołowania musisz uwzględniać obecność załogi i innych samolotów. Z kolei goście w żółtych kamizelkach znajdą się nie po to, by ożywić szarobury krajobraz – dzięki ich palcom będziesz mógł szczęśliwie wystartować. Zapowiadanych jest aż 12 wydawanych dłońmi sygnałów. Będzie możliwość wyboru ręcznego lub automatycznego odpalania katapulty. Podczas lądowania zabrzmi sławne: „call the ball" i dalszy dialog, dokładnie jak w życiu prawdziwego pilota. Ci, co nie trafią w druty, będą musieli ustawić się w kolejce od nowa, przepuszczając kolegów.



Załoga lotniskowca ma być integralnym elementem gry.

W przerwach między misjami ujrzysz filmy mpeg, przedstawiające Super Horneta w akcji. Firma jest z nich bardzo dumna, aczkolwiek nie do końca wiadomo, czy będą to autentyczne nagrania, czy też renderowane animacje. Jeśli autentyczne – to SH będzie pierwszym symulatorem wykorzystującym je na większą skalę (swoją drogą, czemu nikt jeszcze na to nie wpadł?), jeśli nie – prawdopodobnie nie ujrzymy nic szczególnego.

Jeszcze jedno. Twórcy gry określają teatr wojny słowami: „target rich environment". Misje pojedyncze będą generowane losowo (nareszcie powrót do dawno zarzuconego, a świetnego patentu! – ten brak był chyba jedyną wadą znakomitego F/A-18 Korea). Tak jak w Hindzie czy Falconie 4.0 zarówno w powietrzu, jak i na ziemi toczyć się będzie wojna totalna. Do odstrzału przeznaczono samoloty: MiG-21, 25, 27, 29, Su-24, 25, 27, indyjskie Harriery i Mirage 2000, Suchoje z wektorowanym ciągiem (może któryś wywinie kulbita :-), Mi-24, Tu-16, 22, a na wodzie niszczyciele, lotniskowce, łodzie rakietowe OSA, krążowniki, fregaty (pod wodą rekiny i Akuły :-). Gracz ma mieć możliwość kierowania każdym z 32 samolotów pozostających pod jego komendą, ale nie w trakcie misji, jak w IAF, tylko podczas briefingu, jak w Falconie 4.0.





Gra będzie wykorzystywać unikatowe możliwości RIVY TNT. Minimalne wymagania: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, karta graficzna 2 MB plus akcelerator 3D.

Termin: jesień 1999. Producent: Digital Integration. Dystrybutor: IPS CG.

Yennefer



Przewodnik Czytelnika

Nasza skala ocen:
0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – b. dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – genialna
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Szczególnie wyróżniające się gry honorujemy dodatkowymi tytułami:



Gra miesiąca – najlepsza gra numeru



Wyróżnienie – jedno do trzech w miesiącu

W recenzji szacujemy wartość gry, więc ocena NIE ZALEŻY od ceny. Inaczej jest w dziale „Perły z lamusa", w którym przedstawiamy gry budżetowe i oceniamy konkretną rynkową ofertę (a więc wypadkową: jakość–cena).
Recenzujemy tylko finalne wersje gier, a jeśli dysponujemy wersją alfa czy wczesną beta, poświęcamy jej tekst z cyklu „Grałem w...". Ocena w takim tekście (pierwsze wrażenie) odzwierciedla, jak bardzo autor oczekuje pełnej wersji. Wyraża to liczba „oczek" na ściance kostki do gry (od 1 do 6 :-).

Gorky 17

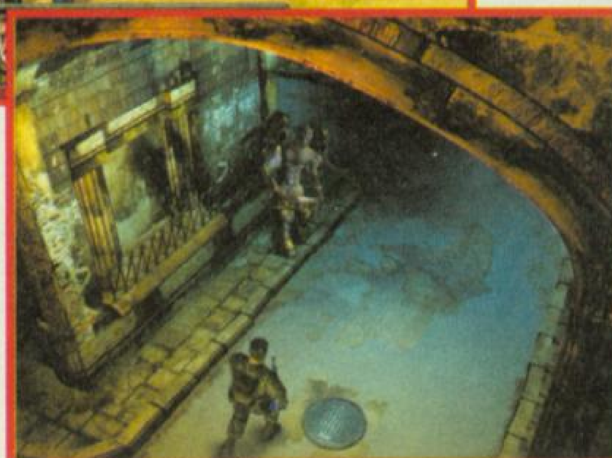
Prace nad grą Gorky 17 (która na świecie będzie sprzedawana jako Odium) opóźnione są już o kilka miesięcy, a autorzy wciąż wprowadzają zmiany merytoryczne i poprawiają oprawę graficzną. Miałem jednak przyjemność testować wersję bliską tej, która jesienią ma się pojawić na półkach sklepowych.



Zacznijmy od historii: Gorky 17 opowiada o misji żołnierzy NATO w tajnym mieście–bazie, gdzie przeprowadzano wiele eksperymentów genetycznych. W efekcie miasto pełne jest przerażających stworów, z którymi musi sobie poradzić grupa bohaterów. Gracz steruje oddziałkiem złożonym z trzech postaci, do którego może wcielić dwóch NPC-ów.

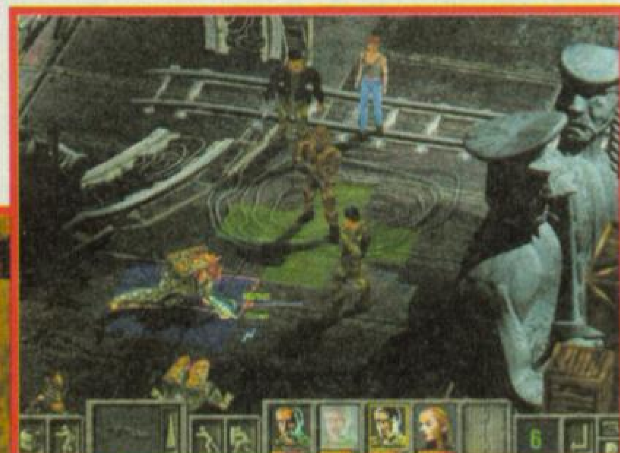
Gorky 17 łączy elementy RPG i gry strategicznej, podobnie jak recenzowana na łamach Gamblera (nr 9/97) gra Vandal Hearts na PSX. Autorzy z Metropolis wcale nie ukrywają fascynacji nią. Elementy role–playing to: drużyna złożona z bohaterów charakteryzowanych za pomocą kilku cech, rozwój umiejętności w miarę uzyskiwania doświadczenia, rozbudowany ekwipunek oraz bardzo mocno zaznaczona linia fabularna. Jednak walka, podobnie jak w Vandal Hearts, wymaga wysilenia szarych komórek i dokładnego zaplanowania strategii.

W Gorky 17 nie ma bitew generowanych losowo, wszystkie starcia (sceneria, potwory i ich taktyka) zostały wcześniej przygotowane. W praktyce wygląda to tak, że w pewnym momencie zmienia się perspektywa gry, a pole przygody staje się polem walki.



Autorzy chwalą się (i chyba słusznie), że to właśnie walka jest mocną stroną Gorky 17. Przede wszystkim gracz ma sporo swobody. Może przesunąć jednego bohatera o krok, kazać następnemu podejść do pierwszego i przekazać ekwipunek, potem temu pierwszemu wydać rozkaz zaatakowania przeciwnika. Dzięki takiemu rozwiązaniu gracz czuje, że wiele elementów w bitwie zależy od niego, a nie od autorów, ustalających np. kolejność „wchodzenia" bohaterów do akcji według swego widzimisię.

Podczas zmagań z genetycznymi hybrydami członkowie drużyny mogą korzystać ze sporej liczby śmiercionośnych urządzeń, począwszy od noży i siekier, przez granaty ogłuszające, aż po karabiny maszynowe i miotacze ognia. Niestety, autorzy za bardzo zapatrzyli się w japoński wzorzec: potwora zaatakować może tylko żołnierz stojący dokładnie naprzeciw niego, tak jak w Vandal Hearts. Trudno o mniej realistyczne rozwiązanie. Mimo to walki są interesujące dzięki całkiem wysokiej inteligencji przeciwników.



Ogromną zaletą Gorky 17 jest niezwykle prosty, intuicyjny i wygodny interfejs użytkownika. Przestudiowanie instrukcji naprawdę nie będzie konieczne, wydaje mi się, że bez problemu poradzą sobie nawet początkujący.

Na koniec słowo o grafice, która w grach Metropolis zawsze jest godna podziwu. Scenerie, potwory, ekwipunek bohaterów – wszystko doskonale przygotowane. Gorky 17 działa bez akceleratora 3D, ale jest on konieczny, by podziwiać wszystkie graficzne „bajery".

Jacek Piekara



Gorky 17
Role–playing
Metropolis/ TopWare/Monolith
Termin: IV kwartał 1999
Pierwsze wrażenie: 

Amerzone

Testament odkrywcy

„Bóg stworzył białe ptaki, które nigdy nie odpoczywają na ziemi i nawet umierają w chmurach. Ale zły czarnoksiężnik ukradł jaja złożone przez białe ptaki, a bez tych stworzeń klątwa spadnie na krainę Amerzone i pogrąży ją w chaosie".

Czy uwierzyć w indiańskie baśnie i legendy?

Jaka tajemnica kryje się w historii wyprawy z przed 60 lat?

Dlaczego wszyscy pragną byś trzymał się z dala od Amerzone?

Amerzone to gra przygodowa, która została całkowicie przetłumaczona na język polski. Jej akcja toczy się współcześnie w fikcyjnym kraju Ameryki Południowej, gdzie legendy przeplatają się z okrutną rzeczywistością.

Amerzone uzyskała nagrodę na targach Milia w Cannes za najlepszą grafikę i animację.
(Pixel-ina '99 Award).

„Grafika jest cudowna, interfejs prosty, a fabuła fascynująca".
Home PC - Francja (9/10).

„Przepiękna, zniewalająca, czarująca! Trudno znaleść słowa, by wyrazić podziw dla Amerzone. Nie sposób pozostać obojętnym na tą powódź barw, niebiańskie krajobrazy i efekty dźwiękowe, które powodują, że chcesz zatonąć w przygodzie".
PC Jeaux - Francja (90%).

„Praca wykonana przy Amerzone jest absolutnie niewiarygodna i godna szacunku".
PC Soluces (83%)

„Amerzone jest tak samo dobra pod względem fabuły, jak i grafiki".
Yahoo! Multimedia News.

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CODA
Sowade Multimedia Group Polska Sp. z o.o.
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel./fax (022) 826 33 11









X – Beyond the Frontier

Zacznijmy od teorii. Według producenta gra ma zrewolucjonizować rynek kosmicznych symulacji. Będziemy mogli walczyć, handlować i budować (fabryki, kopalnie i stacje energetyczne) w nieliniowej rozgrywce. Podczas eksplorowania uniwersum gry spotkamy 6 różnych cywilizacji.

Teraz praktyka...

Ludzie w podróżach międzygwiezdnych korzystali z bram umożliwiających skoki podprzestrzenne. Wysyłali na odległe planety kierowane przez komputery statki terraformujące. Niestety, Sztuczna Inteligencja zbuntowała się i zaczęła niszczyć kolonie. Jej ostatecznym celem była Ziemia. Aby zapobiec inwazji, ludzie musieli zniszczyć bramy gwiezdne i zrezygnować z podróży do innych systemów. Przynajmniej na pewien czas...

Po latach naukowcy stworzyli eksperymentalny statek mogący podróżować z prędkościami nadświetlnymi bez użycia bram. Ten właśnie prototyp testuje bohater gry. Gdy próbuje wykonać skok, dochodzi do awarii. Statek przenosi się w całkowicie obce rejony Galaktyki, w sektor zajęty przez cywilizację Teladi. Jej przedstawiciele pomagają (odpłatnie) usunąć uszkodzenia statku. Gracz rozpoczyna wędrówkę po sektorze. Rasa Xenon jest jego wrogiem, a przedstawiciele rasy Argon mogą udzielić mu informacji, jak wrócić do domu...

W XBtF nie ma automatycznych przelotów ani lądowań (przynajmniej na początku). Dokowanie wykonuje się samodzielnie. Nie potrzeba tu wielkiej zręczności, ale... czasu – należy podlecieć od odpowiedniej strony, ustawić się w pobliżu doku, zredukować prędkość i wlecieć do środka. Problem w tym, że wymaga to dużo latania i... cierpliwości. Absolutnie koniecznym wyposażeniem jest S.E.T.A. – system przyspieszający (10×) upływ czasu – bez niego nie opłaca się grać.











Handlowe stacje kosmiczne obracają się, dlatego i my musimy obracać nasz statek podczas lądowania (jak w Elite).

Latać trzeba naprawdę dużo – na początku nie mamy nawet broni! Ładownia jest niewielka (25) i jesteśmy szczęśliwi, gdy w jednym przelocie zarobimy 900 kredytów (zwykle znacznie mniej). Minimalne wyposażenie to komputer (cena ok. 800), S.E.T.A. (ponad 1200), dwa działka energetyczne (Alpha I.R.E. kosztuje ponad 700, trochę lepsze Beta – ok. 1450), mile widziana byłaby dodatkowa tarcza 1 MW (ok. 3000).

Wydawałoby się, że mogą pomóc upgrade'y ładowni. Owszem, są takie (ok. 3400 sztuka; po jednym w każdym sektorze), tylko wcale nie zwiększają jej pojemności! Może to błąd wersji beta (0,85), a może trzeba ich mieć np. 10?! Co gorsze, naprawdę dobra broń kosztuje ponad 70 tys., a na dwie tarcze 5 MW musimy wydać kolejnych 70 tys. A to tylko wierzchołek góry lodowej, dodatkowe wyposażenie statku jest bardzo urozmaicone...

Latanie „na posyłki" to koszmarnie nudne zajęcie. Okazyjnie możemy próbować sił w walce ze statkami Xenonów, ale lepiej ich unikać (kiepskie wyposażenie). Brakuje dobrze płatnych misji o różnym poziomie trudności (rosnącym w trakcie rozgrywki), jak np. w grze Privateer.

Sztuczna Inteligencja zachowuje się dziwnie. Czasami statek wroga jest tylko celem do odstrzału (kilka sektorów od miejsca startu, na terytorium Argonów), kiedy indziej – poważnym zagrożeniem. Nieprzyjaciel potrafi strzelać celnie, jednak nie to jest naszym głównym problemem. Najważniejsze, że nie stara się unikać zderzenia czołowego, co w 90% przypadków prowadzi do widowiskowego wybuchu naszego statku (także wyposażonego w dwie tarcze 5 MW).

X – Beyond the Frontier to gra o sporym potencjale (właśnie za to przyznałem jej drugi punkt). Pytanie tylko, czy twórcy będą w stanie go wykorzystać. Na razie się na to nie zanosi...

Jacek Ilczuk

Tekst powstał na podstawie wersji 0,85.

X – Beyond the Frontier
Symulator SF
THQ/Egosoft
Coda
Termin: wrzesień 1999
Pierwsze wrażenie: 

Cutthroats

Jeszcze nie przebrzmiały salwy Korsarzy, a tu Eidos planuje najazd Bandytów. Najwyraźniej Karaiby przyciągają jak magnes. Temat stał się modny, można go sprzedawać na nowo.

Zgodnie z kanonami gatunku mamy piratów oraz kilka państw, które chcą oczyścić z nich morza Nowego Świata. Typowe zajęcia korsarza to napadanie na statki wszystkich bander (w tym statki innych piratów). Ciekawostką jest maskowanie okrętu przez wciąganie bandery dowolnego kraju. Oczywiście, istnieje możliwość wykrycia, ale i tak na początku nie mamy innego wyjścia. Z tak małym okrętem możemy skutecznie napadać jedynie szalupy ratunkowe. Flagi służą też do komunikacji między okrętami. Wciągając odpowiednie, sygnalizujemy chęć poddania się, prośbę o żywność, żądanie eskorty i kilka innych pożytecznych rzeczy. Komunikacja jest mocno uproszczona, flag niewiele, ale dzięki temu taki szczur lądowy jak ja może przez chwilę poczuć się prawdziwym wilkiem morskim.





W Cutthroats można kierować oddziałami na lądzie jak w klasycznym RTS-ie.

Początkowo bogactwo zdobywa się dzięki handlowaniu. W wersji, którą oglądałem, działało to jeszcze trochę dziwnie, bowiem ceny zakupu i sprzedaży w danym porcie nie różniły się. Oprócz towarów czysto handlowych można kupować narzędzia zbrodni: pistolety, muszkiety, armaty oraz odrobinę prochu – niezbędną, jeśli chce się zrobić właściwy użytek z broni.

Na morzu w trybie raczej zręcznościowym możemy wypróbować kilka typów amunicji do dział, a z mniejszej odległości razić wroga ogniem muszkietów. Gdy już nadarzy się taka okazja, dowodzenie jest nad wyraz proste. Okręty są czułe na zmiany wiatru. Każdym steruje się ręcznie, choć dostępne jest także menu komend (miejmy nadzieję, że ikonki nie pozostaną tak małe). Wśród nich jest jedna bardzo pożyteczna: powrót do okrętu flagowego – bardzo często moje okręty w bitwie rozpraszały się.

Równie ważne są operacje lądowe. Wydzielanie sił, wyposażanie ich i wyprawianie lądem w celu zdobycia portów jest w tej grze jeszcze bardziej rozwinięte niż w pamiętnej Pirates! Czasem porty aż się proszą o najazd, wstrzymują bowiem handel, gdy poślemy na dno zaprzyjaźniony z nimi okręt. Kiedyś nawet zjawił się specjalny wysłannik z Anglii, żeby przesłuchać moją papugę! Papuga poczuła się doceniona, ja zresztą też.

Można zdobyć fortunę, bijąc się i handlując, i inwestować ją w coraz lepsze okręty. Z czasem staną się tak dobre, że zamiast gonić za kolejną łajbą, będzie można zabrać się za poważne sprawy – poszukiwanie skarbów.





Mapa w grze jest trzystopniowa: ogólna mapa Karaibów, służąca do planowania drogi, mapa nawigacyjna (z bocianiego gniazda), pokazywana podczas podróży (wskazuje kierunki i odległości od najbliższych czterech portów), oraz największe zbliżenie – do prowadzenia walki. Ponieważ odległości między portami, zwłaszcza gdy zaczniemy grę w 1625 roku, bywają spore, autorzy wprowadzili przyspieszanie czasu (do 16×).

W Cutthroats grało mi się całkiem miło. Może dlatego, że dawno nie byłem piratem, może dzięki stylowej oprawie, która zawsze robi na mnie spore wrażenie, a może ze względu na znacznie prostszy niż w Corsairs interfejs użytkownika (choć akurat ta gra ma na pierwszy rzut oka jedną przewagę nad Cutthroats – więcej świeżych pomysłów). Warto jednak poczekać na pełną wersję. Zapowiada się sympatyczny produkt.

Sir Haszak

Cutthroats
Strategiczno-przygodowa
Eidos
Mirage
Termin: wrzesień 1999
Pierwsze wrażenie:

Command & Conquer Tiberian Sun



Przedstawiciel redakcji Gamblera – jako jedyny z Polski, a jeden z niewielu z Europy – przez kilka dni testował grę w siedzibie firmy Westwood Studios w Las Vegas. Reportaż z wizyty przedstawiamy na str. 8, w dziale Rynek. Redakcja

Astrologowie z Westwood Studios przepowiadają, że rok 2030 nie będzie dobry dla Ziemian. Wszystkie znaki na niebie i ziemi (choć przeważnie na ziemi) wskazują, że niechybnie nadejdzie kataklizm (jeśli nie zdarzy się żaden z końców świata przewidywanych na rok bieżący). Wszyscy optymiści, mający nadzieję przeżyć więcej niż jeden rok, mogą już teraz spróbować symulacji przyszłości. Alternatywnej...

Pojawienie się drugiej części serii Command & Conquer to wydarzenie – niezależnie od tego, czy grę uważa się za genialną, czy za produkt z poprzedniej epoki, bo i takie opinie się trafiają. Premiera została przesunięta, co prawda, niemal o rok, ale warto było czekać. I to nie dla techniki. Choć od nowa zaprojektowano engine 3D i gra wygląda całkiem dobrze, niekiedy nawet świetnie, moim zdaniem lepiej prezentuje się Warzone 2100. „Oglądaczom" mówimy więc: nie! C&C 2 ma za to dwie wielkie zalety (zresztą konstytutywne cechy serii): wspaniałą grywalność i doskonałą atmosferę.

Oglądanie zamiast grania

C&C 2 koncepcją nie różni się od C&C czy C&C: Red Alert. Nadal jest jedną z niewielu gier strategicznych z bardzo silnie zaakcentowanym wątkiem fabularnym, co wyraża się kilkudziesięciominutowym filmem łączącym misje w spójną historię. Akcja rozpoczyna się w momencie, gdy NOD podzielony jest na frakcje, których liderzy walczą o prymat, natomiast GDI jest silne, zwarte i gotowe. Nagle pojawia się jednak ulubieniec publiczności, Kane, przewraca równowagę sił do góry nogami i usiłuje przekształcić Ziemię w wielką farmę tiberium. Kłopot w tym, że naukowcy odkryli szkodliwy wpływ tej substancji na organizm człowieka. Pojawiają się mutanci.

Konstrukcja gry jest ta sama, ale nie taka sama – mi-

sje wzajemnie oddziałują na siebie. Autorzy wprowadzili to rozwiązanie chyba nie do końca przekonani o jego słuszności – sugeruje to np. brak kilku zakończeń dla każdej strony – ale i tak znacznie urozmaicili i wydłużyli zabawę. Już nie tylko pojedyncza misja nie musi być rozstrzygnięta w jeden sposób, ale i kolejność doboru scenariuszy w ramach kampanii zależy od gracza. Często ma on wybór – może wykonać misję główną, która ruszy z miejsca fabułę, albo misje poboczne, których spełnienie ułatwi rozprawienie się z głównym zadaniem. Na przykład zniszczenie w scenariuszu pobocznym elektrowni zaopatrującej przeciwnika w energię sprawi, że w scenariuszu głównym będą dłuższe przerwy w dopływie prądu – a bez prądu obrona oparta na laserach nie istnieje.

Obecność scenariuszy pobocznych zwiększa liczbę misji z 13 do ponad 20. Nie ma osobnych filmów wprowadzających do nich, ale są końcowe – krótkie, dynamiczne, w stylu najlepszych scen z pierwszego C&C – jako podsumowanie scenariusza.

Ruchy robaczkowe

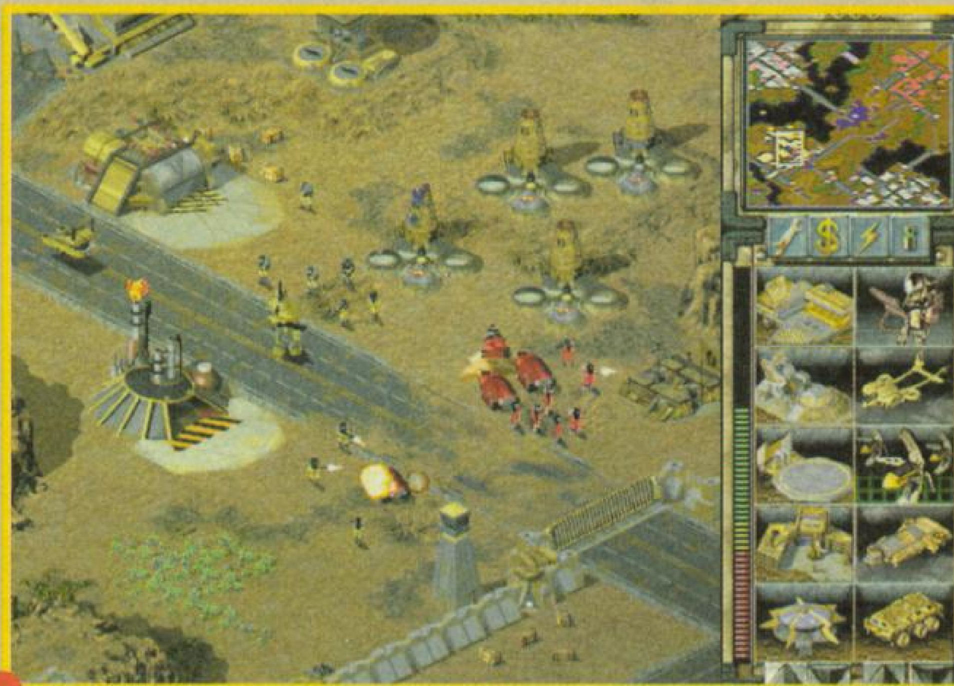
Podstawowe oddziały są nie zmienione, niewiele ich też przybyło. Gracz mający doświadczenie w C&C będzie mógł grać w Tiberian Sun z taką wprawą, jakby sam grę napisał. Główny atut GDI to nadal silne jednostki lądowe, podczas gdy receptą na sukces NOD-u są różnego rodzaju triki, np. czynienie bazy niewidzialną (Stealth Generator) albo produkcja pocisku chemicznego z odpadów tiberium.

Do największych zmian w strategii doszło za sprawą dwóch nowych rodzajów broni: EM Pulse Cannon i Subterranean APC. EMPC to działo, które kończy epokę rusha (strategii wymyślonej przy okazji powstania C&C). Generowane przez nie pole elektromagnetyczne na pewien czas zatrzymuje wszystkie pojazdy mechaniczne. Piechota zbrojna w młotki, widły czy śrubokręty może je wtedy spokojnie rozebrać na części.


Ion Cannon powraca...

Działo jest dość szybko dostępne zarówno dla GDI, jak i dla NOD-u, paraliżuje oddziały na kilka minut. Jedyna jego wada to stosunkowo długi czas ładowania po oddanym strzale.

Z kolei Subterranean APC po stronie NOD-u – to transporter przewożący oddziały pod powierzchnią. Dzięki temu, gdy obie bazy są już obwarowane od frontu, walka nie sprowadza się do biegania coraz większych tabunów wojsk po najkrótszej linii łączącej obie bazy. Nie wystarczy już także opanowanie ważniejszych wąwozów czy dróg, gdyż atak może nadejść z każdej strony. Oczywiście, GDI otrzymało Mobile Sensor Array, wykrywający w dużym promieniu poruszające się oddziały. Dodatkowym zabezpieczeniem mogą być betonowe płyty osadzane na podłożu. Ale nie zmienia to faktu, że dzięki podziemnemu transporterowi walka stała się bardziej manewrowa, a w misjach pojawiły się pułapki podnoszące poziom adrenaliny.


Ogrodzenie bazy nie stanowi przeszkody dla Subterranean APC.

Forgotten to oddziały niezwykle ciekawego typu – ludzie zmutowani przez tiberium, nieufni wobec obu stron konfliktu. Doskonale uzbrojeni, pełnią rolę komandosów z C&C: Red Alert. Wojska NOD-u mogą zwerbować Hijackera przejmującego kontrolę nad dowolnym pojazdem (w grze są także pojazdy neutralne). Ramię w ramię z żołnierzami GDI walczy niekiedy Umagaan, kładąca pierwszym strzałem większość żołnierzy przeciwnika, oraz Gostalker używający arcyskutecznego rail-guna. Oprócz znacznej siły ognia Forgotten ma jeszcze jedną zaletę – wystarczy go na chwilę zostawić na polu tiberium, a szybko wróci do zdrowia.

Część jednostek przeszła gruntowną przemianę. Flame



Tank zyskał nową powierzchowność (podobny jest do glebogryzarki) i nazwę Devil's Tongue. Mammoth Mk. II nie jest już czołgiem, ale machiną kroczącą na czterech potężnych łapach, łudząco podobną do imperialnego AT–AT z Gwiezdnych Wojen. Stronie GDI przybyły także 2 mniejsze mechy: artyleryjski Titan i wyposażony w karabiny maszynowe Walverine. Miłośnicy Ion Cannon nie powinni poczuć się zawiedzeni – nie zmienił wyglądu. Zniknęła za to bomba atomowa. Zamiast niej jest wielogłowicowy pocisk wybuchający nad powierzchnią ziemi i niszczący okolicę. To odpowiedź twórców gry na zarzuty, że bomba atomowa powinna niszczyć wszystko równo z trawą.



Wojna w C&C 2 jest dalej lądowa. Okrętów nie ma, jeśli więc w którejś misji pada rozkaz opanowania wyspy, wykonują go amfibie transportowe i Hover MRLS – poduszkowce z wyrzutnią rakiet. Na bitwy powietrzne z prawdziwego zdarzenia także nie ma co liczyć. Dwa typy śmigłowców GDI i jeden NOD-u służą głównie jako wsparcie piechoty.

Ponieważ w poprzednich częściach gracze często traktowali swych podwładnych jak mięso armatnie, pędzone na wielkie bitwy wojny światowej, autorzy wprowadzili dwa stopnie rozwoju jednostki. Oddział może je osiągnąć – a tym samym zyskać mocniejszy pancerz, zwiększyć siłę ognia i szybkość ruchu – jeśli zbierze odpowiednie doświadczenie na polu walki. Awansowane oddziały są wyraźnie lepsze od niedoświadczonych, choć w ogniu czasem zapominałem o konieczności ochrony najwartościowszych jednostek. Nie można, niestety, przenosić ich ze scenariusza na scenariusz. Aby jednak istniała możliwość kierowania profesjonalistami, niektóre misje rozpoczyna się z doświadczonymi oddziałami.

Świat ożywiony

Mapa przestała być martwą, wymodelowaną deską, przez którą przechodzą wielkie armie strzelające, zionące ogniem, niszczące, pozostawiające po sobie chaos przypominający mateczník Puszczy Białowieskiej.

Teraz dobrze widać efekty walki – Hunter Seeker Droidy robią w podłożu wielkie dziury, na których niczego nie da się zbudować. Gdy lód topnieje, stojące na nim oddziały toną (można to zresztą przyspieszyć strzałami artyleryjskimi – robią się piękne przeręble zdolne pochłonąć i Mammotha, i Disruptora, i Stealth Tank). Gazy wydobywające się z porów ziemi przenoszone są przez wiatr i nawet, wydawałoby się, bezpieczny oddział może zostać wytruty.

Samo tiberium też występuje w dwóch rodzajach. Zielone może się rozrastać (szczególnie w wysokich temperaturach). Mamy liczne okazje do obserwacji – początkowo akcja toczy się w pustynnych krajobrazach Afryki, w porośniętej tropikalną roślinnością Ameryce Środkowej i na Wielkich Równinach Ameryki Północnej. Potem przenosi się do Europy, gdzie klimat nie służy rozwojowi kryształów. Druga odmiana to tiberium niebieskie. Może być przeniesione w okolice bazy i rozsiane w wyniku zniszczenia Harvestera – otrzymuje się wtedy wersję zieloną. Strefy o silnym nasyceniu tiberium mają jedną cechę wspólną – często występują w nich burze jonowe. Wyładowania z zadziwiającą precyzją niszczą oddziały lub budynki.

W C&C 2 oprócz roślin i kryształów mogą pojawiać się zwierzęta. Są bytami zupełnie niezależnymi. Niekiedy bywają agresywne, czasem pomagają, odwracając atakami uwagę wroga. Są przy tym wytrwałe i, jeśli upatrzą sobie jakąś zdobycz, nie dadzą się zbyć byle czym – przestają być natarczywe dopiero po śmierci.

Działalność wojsk również doprowadza do zmian na mapie. Mosty mogą być burzone i odbudowywane przez inżynierów. Obwarowanie bazy workami z piaskiem czy nawet betonowym murem nie stanowi już przeszkody dla cięższych pojazdów.

Wygląd pola walki zależy także od pór dnia (w grze wprowadzono 4). Przyznam, że nocne misje są wyjątkowo męczące, ale efektowne. W całej okazałości widać grę świateł z wież wartowniczych i pól siłowych, rozbłyski wybuchów, palące się lasy. Rzecz jasna, pory dnia wpływają także na parametry oddziałów.

Przemyślna bestia

Sztuczna Inteligencja, generalnie dobra, niekiedy sprawia wyjątkowo miłą niespodziankę. Na wygenerowanej „niezrównoważonej" mapie w trybie Skirmish, na której wielkie złoża tiberium leżały za moją bazą, komputer – najprawdopodobniej wiedziony kobiecą intuicją – od razu przeprowadził rush i udało mu się mnie zaskoczyć. Innym razem zauważył brak osłony przeciwlotniczej i wysłał Jump Jet Infantry, która zaatakowała z powietrza i zniszczyła Construction Yard, zanim zdołałem coś przedsięwziąć. Ktoś mógłby powiedzieć, że nie ma się czym emocjonować, po prostu popełniłem głupi błąd. Zgoda, ale SI umiała go wykorzystać! A to nie zdarza się często we współczesnych RTS-ach. Jakość SI potwierdziła się, gdy po krótkiej (zbyt krótkiej) rozgrzewce chciałem pograć na najłatwiejszym poziomie w jedną z najmniejszych gotowych map. Rozgrywka dość szybko wykazała, że muszę jeszcze sporo poćwiczyć, przechodząc kolejne misje kampanii.

Komputer przeprowadza błyskawiczny zwiad, bardzo szybko się rozbudowuje, atakuje celnie i boleśnie. Nie jest przywiązany do jednego kierunku natarcia. Jeśli wykryje drogę inną niż ta, którą gracz zdążył umocnić, z pewnością spróbuje z niej skorzystać. Często zmiękcza też gracza wysyłaniem Seeker Hunter Droidów. Osłabione oddziały stara się zniszczyć, a gdy zaczną uciekać – rusza w pościg. Bywa jednak, zwłaszcza w misjach kampanii, że atakuje schematycznie i zbyt małymi siłami, nie wykorzystując oddziałów będących tuż obok pola walki, choć ich pomoc mogłaby przechylić szalę zwycięstwa.

Pojedyncze oddziały walczą już mniej błyskotliwie. Na przykład medycy zawsze omijają centrum walki, ale zazwyczaj pierwsi pędzą do natarcia. Starają się zejść z linii ognia, kryjąc się dosłownie u stóp przeciwników. Inna sprawa, że to rozwiązanie okazuje się wcale skuteczne. W końcu, jak głosi mądrość ludowa, najciemniej jest pod latarnią.

Tiberian Sun nie łamie przyzwyczajeń graczy, nie zaskakuje czymś nie spotykanym w innych grach. Owszem, poprawiono system way–pointów, wprowadzono rozbudowę budynków (GDI), ale poprawki i uzupełnienia są w każdej nowej grze. Wszyscy oczekujący rewolucji poczują się więc zawiedzeni. Nie rozczarują się natomiast zwolennicy dobrej strategicznej rozrywki, dla których proste sterowanie, większa elastyczność programu (np. podesty i różnego typu działka budowane oddzielnie), zróżnicowane misje, stawiające poważne wyzwania, znacznie większa liczba bonusów czy tryb multiplayer, do którego wejść można z poziomu gry, to poważne atuty. Nie bez znaczenia jest także umiejętnie zbudowany nastrój – wystarczy posłuchać dudniącego głosu narratora NOD-u. Cóż, mnie nowa twarz C&C bardzo przypadła do gustu.

Sir Haszak

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

Strategiczna

EA/Westwood Studios

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 90%

Cena: 99 zł

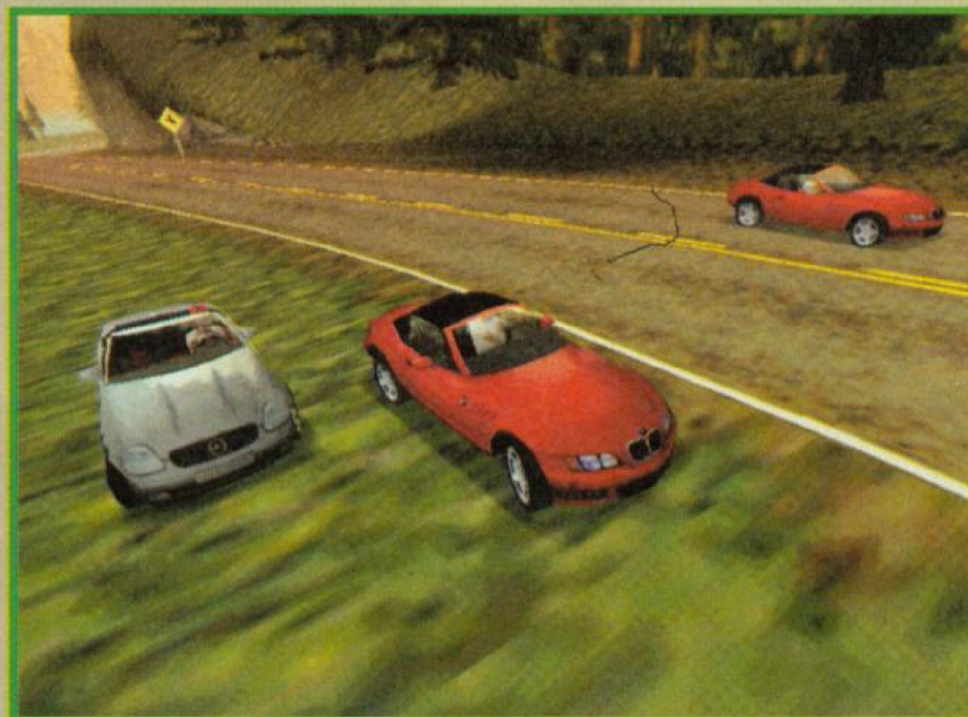
Need for Speed Road Challenge



Gracze z niecierpliwością czekali na kolejne części N4S. Każdy nowy produkt spełniał ich oczekiwania i... rozbudzał nowe. Road Challenge rzuca wyzwanie graczom, którzy myślą, że w N4S III opanowali wszystkie tajniki jazdy. Producent położył nacisk na aspekt symulacyjny, gra stała się więc trudniejsza od poprzedniczek, a dzięki wprowadzonym wielu nowym elementom – jeszcze atrakcyjniejsza.

Zmian jest bardzo wiele – najważniejsza to wprowadzenie trybu Career. Dostajemy kapitał początkowy i za te pieniądze musimy kupić samochód, pamiętając o zostawieniu paru dolarów na ewentualne naprawy pojazdu. Wygrana w wyścigu premiowana jest nagrodą pieniężną, za którą można rozbudować samochód, naprawić go, a gdy uzbiera się trochę większą sumę – kupić lepszy. Wygranie podstawowych zawodów European Tour daje dostęp do nowych tras następnej serii (udostępnione trasy pojawiają się też w innych trybach gry).

Do znanego już trybu Hot Pursuit dołączono nowe pojazdy i opcje dla glin. Niebiescy mogą teraz porozumiewać się ze sobą, aby skuteczniej postawić blokadę i złapać uciekiniera. Mogą na przykład skupić pościg na jednym samochodzie, co oznacza szybkie aresztowanie, bo na przebitych na kolczatce kołach daleko nie zajedziesz. Gdy ktoś w tym trybie zdobędzie oba tytuły: „Most Wanted" i „Top Cop" otrzyma dostęp do premiowego samochodu. Hot Pursuit zostało podzielone na trzy tryby. Najciekawszy z nich to Time Traap – trzeba zrobić jak najwięcej okrążeń w ustalonym czasie, w czym skutecznie przeszkadzają patrole policyjne.



Jako policjant w trybie arcade dostajesz też pomoc tzw. wingmana. Możesz się z nim porozumiewać za pomocą skrótów klawiaturowych i np. wydać polecenie postawienia kolczatki przed aktualnie ściganym przestępcą.

Jest też – obowiązkowy – multiplayer. Grać można przez sieć lokalną, modem, Internet, kabel szeregowy i na tzw. split screenie. Wyścigi można rozgrywać w gronie ludzi lub dołączyć samochody prowadzone przez komputer.

W opcjach gry dotyczących realizmu można włączyć pomoc dla kierowcy. Polega ona np. na zwiększeniu siły hamowania, zmniejszeniu efektów kolizji czy zwiększeniu przyczepności. Nowością jest natomiast wpływ kolizji na jazdę. Wgnieciony błotnik będzie tarł o oponę, a stłuczenie przednich lamp w wyścigu nocą spowoduje, że trasę trzeba będzie czytać z monitora za

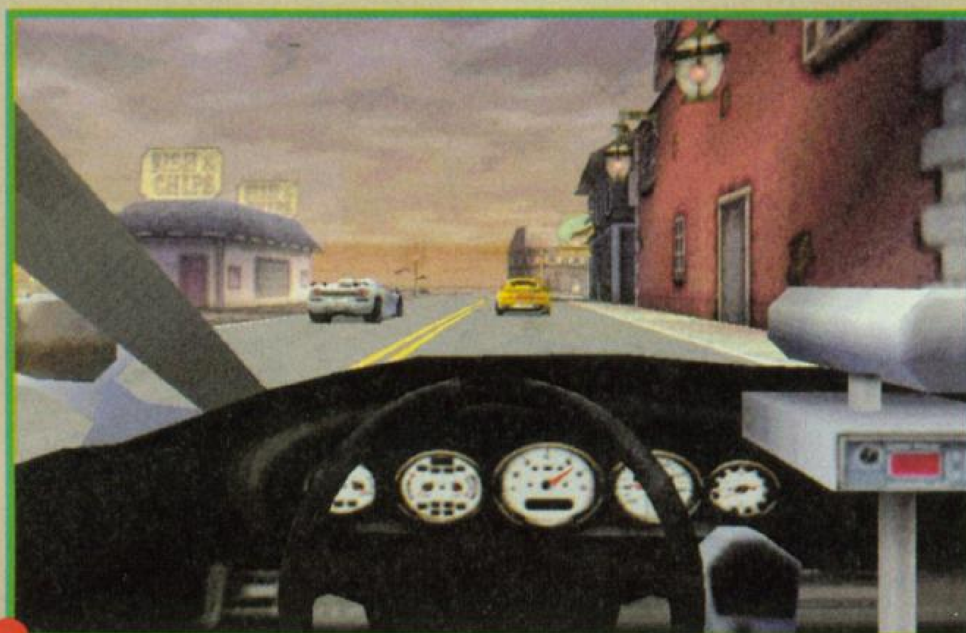


Jazda w deszczową noc dostarcza niezapomnianych przeżyć, a krzesanie iskier z blacharki to chleb powszedni w wyścigu rozgrywanym w takich warunkach.

pomocą „brajla". Jeśli komuś nie podobają się tak drastyczne efekty, może ustawić taką opcję , aby skutki stłuczek były widoczne, ale nie oddziaływały na samochód.

Kierowcy sterowani przez komputer są dość inteligentni i na wyższych stopniach trudności niełatwo ich wymanewrować. Na zakrętach potrafią zepchnąć przeciwnika na zewnętrzną, a na prostych tak przeszkadzają, że wykonać klasyczny manewr wyprzedzania jest bardzo trudno. Oczywiście, im niższy poziom trudności, tym łatwiej, ale co to za przyjemność wyprzedzić przeciwnika, który w tym nie przeszkadza?

Samochody zostały podzielone na odrębne klasy od „B" do „AAA". Pozwala to tak dobrać samochody prowadzone przez komputer, aby wyścig był zrównoważony (czyli biorący w nim udział mieli wyrównane szanse). W wielkim stylu wróciły samochody N4S II: McLaren F1 GTR, Lamborghini Diablo SV czy Porsche 911 Turbo. Oprócz tych znanych i sławnych są także nowe, np. BMW Z3, Chevrolet Camaro i Z28 czy Jaguar XKR. Tak jak w części trzeciej istnieje możliwość ściągnięcia z Internetu nowych samochodów, ale czego się spodziewać na stronie producenta, niestety, nie wiem. Sporo pojazdów jest produkowanych również w wersjach pozbawionych dachu i takie też mogą się ścigać. Podczas jazdy samochodem cabrio widać kierowcę w kabinie na tyle dokładnie, że można zauważyć, kiedy zmienia biegi.



Trwa namierzanie przeciwnika. Jedyna moja broń to... kolczatka.





Menu ma prawie nie zmieniony wygląd, nie będzie więc problemów z odszukaniem potrzebnych opcji, a nowi miłośnicy N4S też powinni łatwo opanować korzystanie z menu. Rozwój kart graficznych spowodował, że gra prezentuje się znakomicie na tle innych produkcji. Trasy są urozmaicone i kolorowe. Otoczenie często ruchome, np. kolorowy balon wypełniony ogrzanym powietrzem przemieszcza się nad trasą i na każdym okrążeniu jest widoczny w innym miejscu (za pierwszym razem tak mnie to zaskoczyło, że wylądowałem na skalnej ścianie). Z pociągiem, który jeździ wokół jednej z tras, udało mi się kilka razy zderzyć, efekty były niezbyt miłe w skutkach – samochód dalej nie pojechał. Wygląd nieba wciąż się zmienia – chmury wędrują, a przy dłuższych wyścigach można zaobserwować, że słońce także się przesuwa.

Przy widoku z kabiny uszkodzenia samochodu nie rzucają się zbytnio w oczy, najwyżej daje się je odczuć, wystarczy jednak zmienić punkt widzenia, aby sprawdzić, jak bardzo pojazd został zdewastowany. Najczęstsze uszkodzenia są oczywiście spowodowane zbyt bliskim kontaktem z otoczeniem, ale elementy wewnętrzne też można uszkodzić. Silnik nie lubi za wysokich obrotów. Zawieszenie po kilku solidnych przyziemieniach po skoku przestaje spełniać swoje podstawowe funkcje – nie da się wtedy opanować pojazdu na zakrętach. Solidny wypadek powoduje śliczny wybuch silnika i... można iść na piechotę. Gdy samochód naprawiany jest w garażu, widać jak prostują się blachy i spoilery – błyszczą w światłach jupiterów. Tekstury na obiektach są bardzo dokładne, pretensję można mieć jedynie do wyglądu drzew – z daleka są prześliczne, ale po zbliżeniu ujawniają swą brzydotę.

Wyścigom towarzyszą zwykłe hałasy zdzieranych opon i wyjących na najwyższych obrotach silników, można też włączyć bardzo dynamiczny podkład muzyczny. Każda trasa ma utwór dopasowany do jej charakteru, można go jednak zmienić lub zdać się na ślepy los. Odgłosy zderzeń z obiektami położonymi wokół tras są całkiem niezłe, nawet spoza trasy wyścigu dochodzą różne dźwięki. Wyją wilki, przejeżdżający pociąg słychać z bardzo dużej odległości, a wodospady przy torze szumią tak, że człowiek chce się zatrzymać i posłuchać. Właściciele kart obsługujących A3D lub EAX będą mieli jeszcze większą frajdę, bo gra doskonale wykorzystuje możliwości tych systemów.

Need for Speed Road Challenge to znakomity produkt, godny swoich przodków. Seria zdobyła zasłużoną sławę i niekwestionowaną pozycję w świecie komputerowych wyścigów. Gracze, którzy nie mają doświadczenia w tego typu grach, powinni zacząć właśnie od N4S – jednej z niewielu, w których można tak dokładnie dobrać stopień trudności. Najnowszy produkt EA to obowiązkowa pozycja dla każdego komputerowego kierowcy.

Zulu



Wyścigi

Electronic Arts

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna zgodna z D3D, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 93%

Cena: 155 zł

Braveheart

William Wallace to szkocki bohater narodowy. Na przełomie XIII i XIV wieku wsławił się próbą wyswobodzenia Szkotów spod angielskiej tyranii. Jeszcze do niedawna postać ta cieszyła się mniejszą popularnością niż Szwajcar Wilhelm Tell. Jednak dzięki realizacji filmu „Braveheart", niemal 700 lat po swej śmierci, doczekała się międzynarodowego uznania.

Z inspiracji filmem powstała komputerowa wersja dziejów Wallace'a i jego pobratymców. Posiłkując się scenami z filmu oraz własnymi refleksjami, ekipa Eidos skleciła grę-hybrydę, która w przedziwny sposób łączy zapomniany świat gier na komputery 8-bitowe z najnowszymi osiągnięciami w grafice trójwymiarowej.

Z dużym zainteresowaniem śledziliśmy cykl produkcyjny Braveheart, wyszukując w Internecie najświeższe wiadomości i screenshoty udostępniane przez firmę. Wynikało z nich niezbicie, że Braveheart ma szansę stać się co najmniej przebojem lata. Z takim też nastawieniem przystąpiliśmy do instalacji gry, kiedy pełna wersja dostała się w nasze ręce i... nie możemy już dłużej ukrywać – Braveheart nas totalnie osłabił. Początkowo graliśmy w niego zupełnie niezależnie, jednak po tygodniu bezowocnych prób „sfamiliaryzowania" się z produktem, podjęliśmy uchwałę o połączeniu sił.



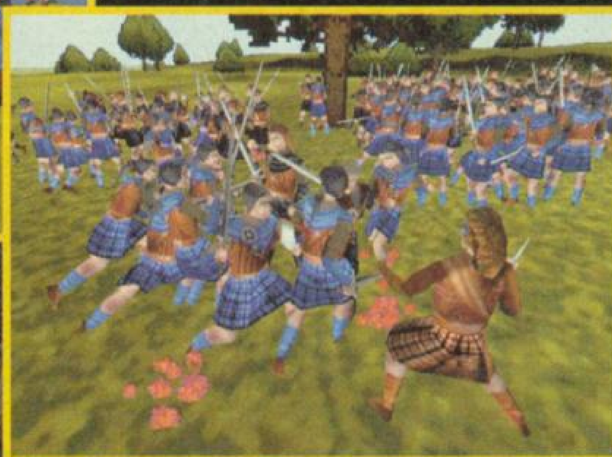
Spodziewaliśmy się przede wszystkim znakomicie dopracowanej części strategicznej, która zaspokoiłaby potrzeby najbardziej zagorzałych generałów. Nic z tego. Większość bitew bardziej przypomina bójki kibiców na stadionach niż walki zorganizowanych i zdyscyplinowanych jednostek. Potyczki szybko przeradzają się w bezkształtne kłębowisko schematycznie dźgających postaci. Teoretycznie gra udostępnia kilka formacji ataku i obrony, nie widać jednak żadnych korzyści z ich stosowania. Często „bitwa" staje się bezowocną pogonią kilkunastoosobowego oddziału za jednym przeciwnikiem, któremu udaje się utrzymywać goniących na denerwujący dystans – nawet dużo liczniejszy pościg nie ma najmniejszych szans.

Zdecydowanie zbyt rozbudowano część ekonomiczną gry. Mało czasu i ochoty zostaje na snucie długofalowych planów, gdy trzeba osobiście rozdzielić każde ziarenko pszenicy. Nadmiar zbędnych szczegółów zamiast podnosić atrakcyjność gry tylko zniechęca gracza. Na szczęście, istnieje możliwość częściowego zautomatyzowania gospodarki.

Wódz klanu dysponuje oddziałami wojska oraz trzema typami jednostek specjalnego zastosowania. Są to zwiadowcy, którzy odkrywają nowe, niezbadane obszary, szpiedzy zdobywający informacje o zasobach innych klanów oraz posłańcy, którzy mogą zawierać sojusze, wypowiadać wojny lub błagać o pożyczki pieniężne. Nie do końca jednak jest dla nas jasna zasada powodzenia misji szpiega. W jakich warunkach udaje mu się przeniknąć do serca wroga? Równie tajemnicze pozostały dla nas czynniki warunkujące pozytywny (bądź negatywny) stosunek innego klanu do naszej propozycji pokoju lub sojuszu. Ślepy los?

Największy atut gry to trójwymiarowa grafika. Pole walki jest interesująco odwzorowane, drzewa i inne elementy terenu nie sprawiają wrażenia tak płaskich jak w niektórych innych grach tego typu. Znakomicie odwzorowano zjawiska atmosferyczne: deszcz, burzę czy mgłę. Świetnie zachowuje się kamera – można nią dowolnie obracać, aby uzyskać optymalny kąt widzenia. Zoom, opcja znana już choćby z Mytha, tutaj została znacznie udoskonalona.





miernie. Projekt menu jest siermiężny i niemal odpychający. Okna wyglądają co najwyżej przeciętnie, zaś mikroskopijne ikonki przedstawiające oddziały i zasoby przywołują na myśl stare gry strategiczne na EGA. Po prostu wstyd. Wystarczyłoby powiększyć ikony 2–3 razy i wyrenderować je z trójwymiarowych obiektów, a byłyby dużo przyjemniejsze dla oka. Również ikony służące do sterowania rozwojem ekonomicznym i politycznym państwa oraz sterujące mapą nie są najwyższych lotów. Małe, nieczytelne i bardzo do siebie podobne. Trzeba przygotować się na częste pomyłki, zanim ich układ wbije się w pamięć.

Nieciekawie wygląda też główna mapa Szkocji, która jest podstawowym narzędziem nawigacji i planowania. Gdyby nie możliwość płynnego zoomowania, prawie niczym nie różniłaby się od mapy z prastarej gry Defender of the Crown. W maksymalnym zbliżeniu... pikseloza maxima – linie wyznaczające granice między terytoriami składają się z kwadratów 50 na 50 punktów (wygląda to po prostu żałośnie), przy czym symbole oddziałów ciągle są maleńkie i nieczytelne. Zgroza. Zdecydowanie lepiej wykonano to chociażby w Conquerorze Sierry.

Spore zastrzeżenia mamy również do niektórych nowatorskich elementów „ideologicznych" interfejsu, które dodatkowo go komplikują. Aby wcielić żądany oddział do armii, należy kliknąć LPM na jego ikonie, następnie przytrzymać klawisz i poczekać, aż żądana liczba ludzi pojawi się przy kursorze (wskaźnik myszy zmieni się w trakcie tej operacji na maleńki wizerunek oddziału, co dodatkowo pogorszy czytelność). Następnie należy najechać na pole tworzonej armii i przydzielić ludzi do jednostek, przy czym dla odmiany robi się to już PPM. Wiele innych czynności również wymaga użycia kombinacji lewego i prawego przycisku myszy – trudno to zapamiętać i łatwo się pomylić. Często wydaje się, że powtarzamy znane ruchy, ale z niewiadomych przyczyn nie przynoszą one żadnego efektu.

Interfejs wydaje się chaotyczny i nie bardzo przemyślany, co w połączeniu ze średnio dopracowanymi ikonami skutecznie utrudnia orientację.

Braveheart zdecydowanie nie spełnił naszych oczekiwań. Jest niepotrzebnie zawikłany i pełen niedociągnięć. Trudno oprzeć się wrażeniu, że producenci gry chcieli zbudować swój sukces na grafice 3D, pozostałe elementy uznając za dużo mniej istotne. Braveheart jest nudny i irytujący – nie potrafi wciągnąć gracza w wydarzenia toczące się na ekranie, ani wykrzesać z niego woli walki.

Frogger & McSon

Przy maksymalnym zbliżeniu można rozróżnić szczegóły ubioru i rysy twarzy postaci, zaś po maksymalnym oddaleniu kamery widok obejmuje kilka hektarów, co ułatwia kierowanie większymi oddziałami. Należy też pochwalić autorów Braveheárta za znakomicie wykonane trójwymiarowe modele jednostek (w Myth 2 były to sprite'y). Jedno zastrzeżenie można mieć do animacji jednostek podczas walki – ich ruchy są mało realistyczne, jakby zbyt wolne, brakuje im więc dynamizmu charakterystycznego dla starć wręcz – co mieliśmy okazję podziwiać w filmie.

Nie najlepiej też rozwiązano problem wyglądu miejsc, w których toczyły się starcia. W Myth po większej potyczce trawa była ruda od krwi, po ziemi walały się szczątki zabitych oraz fragmenty ich uzbrojenia, a w miejscach, gdzie wybuchły pociski, teren był osmalony. Obrazek dość realistyczny. W Braveheart zabita postać pada na ziemię i leży nieruchomo, a czasami po prostu wtapia się w trawę i znika. Zero krwi, brak chaosu bitewnego, pełny ład i porządek.

Innym minusem jest dziwnie wykonany „radar" pokazujący lokalizację własnych i wrogich wojsk. Mało czytelny i rzadko się przydaje.

Oprawa graficzna w porównaniu z, mimo wszystko, efektowną grafiką 3D podczas bitew, prezentuje się

BRAVEHEART

Strategiczna
Eidos
Mirage
Wymagania sprzętowe: Pentium 233, 64 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95
Ocena: 61%
Cena: bd

Malkari

Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że autorzy Malkari zapatrzyli się na Stars!, po czym postanowili zrobić grę „taką samą, ale lepszą". Ulepszyć udało im się tylko jeden element rozgrywki, mianowicie gospodarkę surowcami. Całą resztę dokumentnie schrzanili. Malkari jest najlepszym dowodem na to, że dobre chęci nie wystarczą do zrobienia dobrej gry.

Ale zacznijmy od początku, jak Bóg przykazał. W Malkari gracz jest przywódcą jednej z ośmiu frakcji wchodzących w skład korporacji. Takich korporacji jest pięć. Poszczególne frakcje konkurują ze sobą, co daje 39 mniej lub bardziej zaciekłych przeciwników, z których część teoretycznie jest po stronie gracza. Wygrać można na kilka sposobów, np. dzięki fizycznej eliminacji konkurentów, objęciu urzędu Imperatora (po głosowaniu) lub wypełnieniu rozmaitych, ustalonych na początku warunków.

Na starcie gracz kontroluje jeden z asteroidów, których w grze może być od kilkudziesięciu do kilkuset. Asteroidy wirują wokół dwóch słońc, zachowując się mniej więcej zgodnie z prawami fizyki (ze zrozumiałych względów nie uwzględniono wzajemnego wpływu mas). Wygląda to bardzo efektownie, ale planowanie strategiczne w takich warunkach staje się zadaniem dla komputerów z powieści SF – nie ma czegoś takiego, jak kontrolowane terytorium, bo asteroidy non stop przemieszczają się względem siebie. Pomysł oryginalny, szkoda że bez sensu. Autorzy wyszli ze słusznego skądinąd założenia, że miłośnicy „turówek" lubią gry złożone. Problem w tym, że w ich pojęciu złożoność gry zależy wyłącznie od liczby czynników, jakie musi uwzględnić strateg. Wrzucili więc do kotła 8 różnych rodzajów uszkodzeń, 8 typów osłon, 6 różnych surowców, 11 kategorii modułów konstrukcyjnych, 30 parametrów statków i Bóg wie co jeszcze. To logistyczne inferno należy kontrolować za pomocą interfejsu użytkownika, zaprojektowanego „przez maniaka – dla maniaków". Mikroskopijne ikonki, zerowa intuicyjność i do tego jeszcze koszmarna estetyka – nigdy w życiu nie byłem zmuszony do korzystania z czegoś takiego! A przecież MOŻNA stworzyć grę o prostych zasadach, a jednocześnie głęboką i wciągającą. Przykład? Proszę bardzo: szachy i go.

Jeśli ktoś ma benedyktyńską cierpliwość i pamięć absolutną, być może będzie w stanie kontrolować grę po pierwszych stu rundach podbijania okolicy. Zwłaszcza pamięć się przyda, bo dobrze wiedzieć, jakie statki i w których bazach orbitalnych są konstruowane – a to w Malkari jest, niestety, informacja tajna. Ja poddałem się w momencie, gdy 6 moich statków bojowych nie zdołało w jednej rundzie zniszczyć wrogiego zwiadowcy. Tak, rozumiem, dystans za duży, problemy z celnością, w następnej rundzie chłopcy spiszą się lepiej – ale po kiego grzyba rozciągać tak banalne starcie na kilka rund?! Co stanie się, gdy obie strony wystawią po kilkanaście statków?

Malkari może być odpowiednią rozrywką dla strategów: a. bardzo cierpliwych, b. bardzo zdolnych tudzież c. dysponujących nadmiarem wolnego czasu, na przykład przykutych do łóżka. Ja do nich nie należę.

Wojciech Setlak





Plus: zarządzanie tym tałatajstwem można powierzyć komputerowi. Minus: oczywiście, biedak sobie nie radzi. W każdym razie nie tak dobrze jak człowiek.



MALKARI

Strategiczna

Interactive Magic

MarkSoft

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 40%

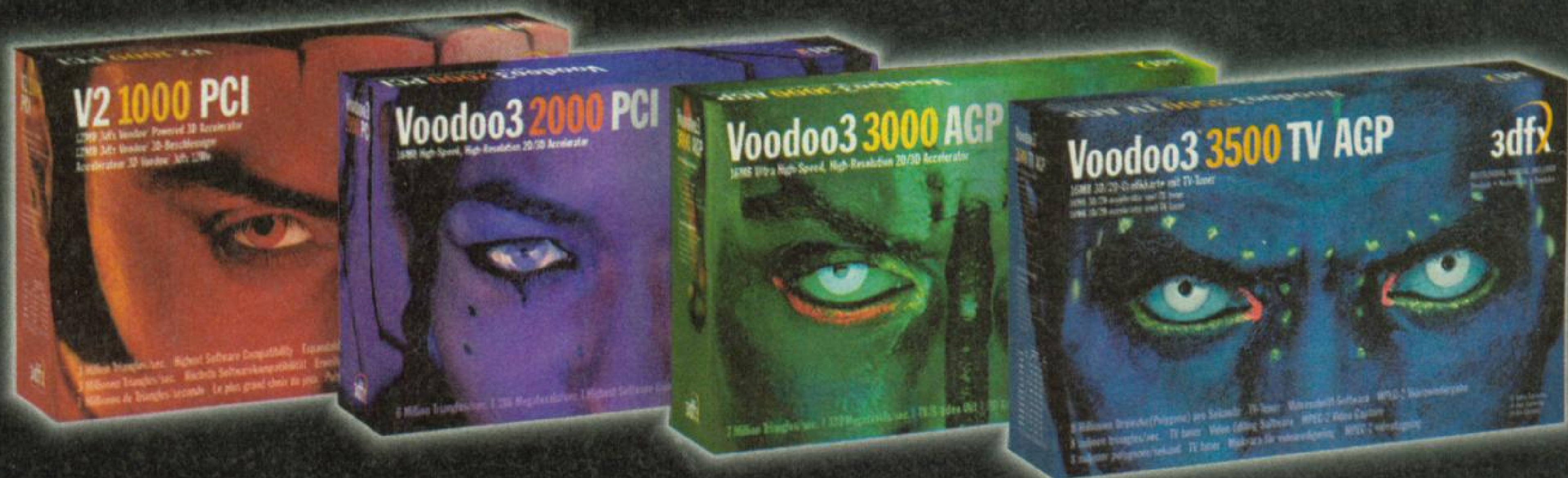
Cena: 149 zł


Za czym
siê rozgl◊dasz ?

Najmocniejsza

RODZINA

na œwiecie



Rodzina akceleratorów graficznych Voodoo

Rozgl◊dasz siê za kart◊ rozszerzenia, chcesz unowoczeœniæ sprzêt lub pragniesz posiadaæ coœ technologicznie najbardziej zaawansowanego? Voodoo to coœ w∆aœnie dla Ciebie!.

Voodoo3™ 3500 TV

Nie mogliœmy poprzestaæ na najlepszej na œwiecie karcie do gier. Stworzyliœmy Voodoo3 3500TV – komputerowy graficzny system rozrywkowy. Oczywiœcie, w
dalszym ci◊gu dostarczamy najlepszych wra¿eń w dwóch lub trzech wymiarach. Ale to nie wszystko – teraz mo¿esz ogl◊daæ program telewizyjny na ekranie komputera, tworzyæ i obrabiaæ filmy video, a tak¿e zapisywaæ stereofonicznie dŸwiêk.

Jeœli bêdziesz w stanie choæ na minutê oderwaæ siê od superszybkich gier



Skalowalne okno telewizyjne



Najbardziej zaawansowana technologia dwu i trójwymiarowa



Zapis i edycja video

- 8 milionów trójk◊tów na sekundê.
- 350 MHz RAMDAC
- Wejœcie I/O dla ∆atwego pod∆◊czania magnetowidu i TV

Ju¿ dostêpna w sklepach !

3dfx™
www.3dfx.com

1999

Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~ ™

Blaze & Blade rozpoczyna się jak klasyczny RPG. Gracz musi najpierw wykreować czteroosobową drużynę, która może się składać z przedstawicieli różnych profesji: czarodziejów, kapłanów, wojowników, myśliwych, złodziejów itp. Losuje punkty bonusowe i określa liczbowo cechy bohaterów (siłę, zręczność, umiejętności stosowania magii...). Potem następuje właściwa gra, której akcja rozpoczyna się (cóż za oryginalny pomysł!) w karczmie.



Niestety, na tym związki B&B z klasycznymi role-playing w zasadzie się kończą. Owszem, bohaterowie będą rozmawiać z napotkanymi osobami, zdobywać punkty doświadczenia i nowe poziomy doświadczenia, zbierać zwykłe oraz magiczne przedmioty. Niemniej jednak gra zamienia się w zręcznościówkę.



Grupa porusza się po świecie (kamera jest ustawiona nad głowami bohaterów) zamieszkanym przez różnego rodzaju mniej lub bardziej groźne potwory, które mają w zwyczaju: po pierwsze – pojawiać się znikąd, po drugie – bardzo szybko odradzać się na danym obszarze. Gdy jedna grupa wrogów zostanie zabita, prawie natychmiast pojawia się następna i bohaterowie znowu muszą zakasać rękawy i brać się do walki.





Herosów czeka także rozwiązywanie prostych zagadek logicznych, eksploracja podzielonego na sektory świata oraz rozmowy z napotykanymi postaciami. W bardzo przejrzysty sposób rozwiązano interakcję bohaterów z otaczającym ich światem. Wystarczy zbliżyć jednego członka drużyny do wyznaczonego punktu, a program sam udzieli wszelkich informacji (np. bohater czyta drogowskaz lub rozmawia z NPC-em).

Blaze & Blade to gra konsolowa, przeniesiona „żywcem" na PC. Oznacza to między innymi, że nie można korzystać z myszy, tylko z klawiatury lub joysticka. Podejrzewam, że wielu graczy zniechęci to do zabawy.

Trudno mi też ocenić, dla jakiego kręgu odbiorców program zrealizowano. Miłośnicy role-playing zobaczą tu jedynie zręcznościówkę, wielbiciele zręcznościówek mogą być niezadowoleni z monotonnego przebiegu rozgrywki. Lubiący rozwiązywać zagadki znajdą w Blaze & Blade jedynie najprostsze wyzwania. Sądzę, że najwdzięczniejszym odbiorcą będą dzieci, które może zainteresować szybka akcja, kolorowa grafika, mnóstwo pojawiających się potworków oraz niezbyt skomplikowana fabuła.

Blaze & Blade nie jest jednak grą złą. Ma kilka zalet, m.in.: postaciami łatwo sterować, bohaterowie zachowują dużą autonomię – sami potrafią reagować np. na atak potworów. Poza tym gra ma całkiem dobrą grafikę, choć w pewnej artystycznej manierze, która nie każdemu (a zwłaszcza nie lubiącym japońskich gier konsolowych) musi się podobać. Na uznanie zasługuje też fakt, że w zabawie może wziąć udział czterech graczy (każdy kieruje jednym członkiem drużyny). Liczba zachowań bohaterów, np. stosowanie czarów lub używanie zdolności specjalnych, jest (jak na zręcznościówkę) całkiem satysfakcjonująca.

Jacek Piekara

PS Gra dostępna jest w dwóch wersjach językowych, angielskiej oraz niemieckiej.

Blaze & Blade ~ Eternal Quest ~

RPG/zręcznościowa

THQ

Coda

Wymagania sprzętowe: P133, 24 MB RAM, CD-ROM 4×

Ocena: 51%

Cena: 149 zł

Forgotten Realms Baldur's Gate™ Tales of the Sword Coast™

Tytuł powinien właściwie brzmieć „Opowieści z Wybrzeża Mieczy", bowiem rozszerzenie do Baldur's Gate zostało spolszczone równie pieczołowicie jak gra. I znowu, tak jak w przypadku Wrót Baldura, staranna lokalizacja jest największą zaletą produktu.

Niestety, do zalet nie można zaliczyć rozmachu projektantów: za 1/3 ceny Baldur's Gate otrzymujemy może 1/5 przygód w niej zawartych. Silna drużyna może bez problemu wszystkie questy skończyć w kilka dni. Za to limit doświadczenia



został niemal podwojony (podniesiono go do 161 000 punktów), można więc swoich bohaterów rozwinąć o jeden–dwa poziomy. Zgodnie z obietnicą autorów rozszerzenie oferuje więcej rozrywki dokładnie w tym samym gatunku. Niestety, wszystkie zarzuty stawiane Baldur's Gate pozostają w mocy. Poprawiono tylko dwa elementy: złodziej po „opuszczeniu cienia" staje się natychmiast widoczny, nie może więc już bezkarnie kraść pod nosem najemników z Płomiennej Pięści. Po drugie, zbierane przedmioty tego samego rodzaju automatycznie lądują w tej samej przegródce na ekwipunek.

Dalej wszystko jest po staremu. Napotykane postacie wygłaszają losowe teksty, często sprzeczne z ich nastawieniem. Misje są „kolejowe" – drużyna zostaje wrzucona na tor i nie ma szans z niego zboczyć. W BG nie drażniło to specjalnie, bo do dyspozycji był cały świat, natomiast w TSC wszystkie questy zaczynają się i kończą w jednym miejscu, co trochę przysłania fakt, że w dalszym ciągu można szlajać się po całej mapie.

Za 59 złotych otrzymujemy trzy nowe obszary, kilka nowych, dużych misji i wiele mniejszych. Nowe typy broni, nowe przedmioty magiczne, nowi przeciwnicy... brzmi to trochę jak reklama jakiejś strzelaniny. I nie bez powodu – zdaniem autorów BG, trudniejsza misja to taka, w której przeciwnicy są jak galareta :-), czyli odporni i na magię, i na broń niemagiczną. Myślenie w dalszym ciągu nie jest warunkiem koniecznym do ukończenia gry. Choć w Wieży Durlaga trochę się przydaje.

Wojciech Setlak

Role-playing
Interplay
CD Projekt

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 75%

Cena: 59 zł

Lander



Być może najstarsi spośród naszych Czytelników pamiętają grę Lander. Jej zasady były proste – gracz kontrolował ciąg głównego silnika i dysz korekcyjnych, przesuwających tytułowy lądownik w prawo i w lewo. Dysponując bardzo ograniczonymi zapasami paliwa, trzeba było wylądować w górzystym terenie, przelecieć przez kompleks jaskiń albo donieść jakiś przedmiot w określone miejsce. Dziś Lander powrócił.

Trzydziesty pierwszy wiek. Już od 500 lat Ziemia nie nadaje się do zamieszkania. Ludzie skolonizowali cały Układ Słoneczny. W 3032 r. startuje gigantyczny statek Drake's Exception, który, korzystając z koniunkcji planet, ma je wszystkie odwiedzić w jednym przelocie. Podróż Wyjątku Drake'a to dla wielu unikatowa szansa: dla samotnych awanturników – na zarobienie prawdziwych pieniędzy, dla wielkich korporacji – na załatwienie wszelkich interesów za jednym zamachem. Miejsce na statku kosztuje 200 tys. USD. Na szczęście gracz ma nie tylko bilet, ale i lądownik.

Cele misji z grubsza są takie same jak w pierwszej wersji gry. Najczęściej trzeba coś znaleźć i wywieźć z kompleksu tuneli. Zanim jednak zabierzecie się za wykonywanie misji, musicie opanować sztukę pilotażu landera. A właśnie pilotaż jest w tym wszystkim najciekawszy. Trudno to opisać – trochę tak, jakby się kierowało zdalnie sterowanym modelem, ale nie do końca.

Statek unoszony jest przez zamontowany pod spodem silnik. Lądownik można przechylać na boki, do przodu i do tyłu (za pomocą myszy) oraz okręcać wokół osi pionowej (za pomocą klawiszy). Szybko okazuje się, że sterowanie jest, jak mówią sami autorzy, „easy to learn, difficult to master", czyli: łatwo się nauczyć, trudno zostać mistrzem. Ale kiedy już Wasze umiejętności osiągną zaawansowany poziom, gra zacznie Wam sprawiać wielką przyjemność. Zniknie frustracja wywołana powtarzającymi się porażkami.

Po każdej misji możecie przeczytać news, które informują, co ciekawego dzieje się w świecie. Ostrzegam, że rezygnując z przeglądania wiadomości, tracicie połowę przyjemności. Tylko z tych informacji można się dowiedzieć, o co właściwie chodzi i czego się spodziewać. Gra tak naprawdę nie ma głównego wątku – prowadzonych jest kilka tematów jednocześnie. Dodam, że nie obędzie się bez bliskich spotkań trzeciego stopnia, ale o tym sza...

Za zarobione pieniądze można rozbudować swój lądownik, a z czasem kupić jeden z czterech innych, w tym marzenie każdego pilota - Roche 81, sprzęt wojskowy, dopiero niedawno udostępniony cywilom. Każdy lądownik pilotuje się zupełnie inaczej – to kolejna mocna strona gry.

Oprawa jest perfekcyjna. Doskonała, idealnie płynna grafika, śliczne kolory, WYBITNE dynamiczne oświetlenie... Nawet cień statku załamuje się na skałach. Wspaniały jest engine, pozwala gładko przechodzić z otwartych przestrzeni do długich podziemnych korytarzy. Do tego świetna muzyka oraz efekty dźwiękowe.

Bardzo trudno określić odczucia, które wywołuje Lander. Mnie gra oczarowała, urzekła, przykuła do komputera – zakochałem się w niej :-). Jest dopracowana niemal do perfekcji (odkryłem może dwa, trzy bugi nie wpływające na samą rozgrywkę), ma świetną grafikę i ciekawy, niebanalny scenariusz. To jedna z najbardziej oryginalnych gier, jakie ostatnio powstały. LATAĆ.

ZooltaR

LANDER
Symulacyjna
Psygnosis
L.E.M.
Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 16 MB RAM, CD 4×
Ocena: 93%
Cena: bd

GAMBLER

PRENUMERUJESZ?

WYGRYWASZ!

Zamawiając roczną prenumeratę GAMBLERA

BIERZESZ ZA FRIKO

☑ **Członkostwo GamblerClubu**
oraz (jedna opcja do wyboru)*:



1. podkładkę pod mysz



2. czapkę z bajerami

lub

3. pomagasz małym pacjentom z Centrum Zdrowia Dziecka**

JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

TO PROSTE!

1. Prenumeratę możesz zamówić, korzystając z Internetu: www.gambler.com.pl lub za pomocą blankietu, który drukujemy obok.
2. Rachunek otrzymasz z pierwszym zaprenumerowanym numerem Gamblera.
3. Wysyłkę upominków rozpoczniemy po otrzymaniu wpłaty za prenumeratę.

* Aby otrzymać prezent lub przekazać pieniądze, zaznacz odpowiednią opcję na stronie internetowej Gamblera lub na blankiecie wpłaty zamieszczonym obok.
** W Twoim imieniu wydawca Gamblera wpłaci 10 zł na konto Centrum Zdrowia Dziecka.

WSZYSTKIE PROMOCJE DLA PRENUMERATORÓW DOTYCZĄ WYŁĄCZNIE PRENUMERATY ZAMAWIANEJ W WYDAWNICTWIE LUPUS.

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający ....
Adres wpłacającego ....
Odbiorca prenumeraty ....
Adres odbiorcy ....
na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111
stempel
podpis przyjmującego
zł
Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający ....
Adres wpłacającego ....
Odbiorca prenumeraty ....
Adres odbiorcy ....
na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111
stempel
podpis przyjmującego
zł
Pobrano opłatę

ODCINEK DLA BANKU

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający ....
Adres wpłacającego ....
Odbiorca prenumeraty ....
Adres odbiorcy ....
na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111
stempel
podpis przyjmującego
zł
Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POCZTY

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający ....
Adres wpłacającego ....
Odbiorca prenumeraty ....
Adres odbiorcy ....
na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
nazwa banku: PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku: 10201097-318121-270-1-111
stempel
podpis przyjmującego
zł
Pobrano opłatę

PRENUMERATA MIESIĘCZNIKA GAMBLER

SUPERZABAWA I SUPERLEKTURA

w prenumeracie 12 wydań

135 zł

zamiast 154,80 zł

oszczędzasz 19,80 zł

prenumerując masz gwarancję:



członkostwa GamblerClubu (wraz z korzyściami)



otrzymania odjazdowych prezentów (możesz też pomóc chorym dzieciom)



pokrycia kosztów wysyłki



stabilnej ceny w ramach dokonanej przedpłaty



dla stałych prenumeratorów oferujemy rabat specjalny: prenumerata roczna 40% w stosunku do ceny w kiosku (tylko 92 zł)



Szczegółowych informacji udziela Sekcja Sprzedaży Wydawnictwa LUPUS:
ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa
tel./fax (0-22)8415121, (0-22)8410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	Pierwsza prenum. wstaw X
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
		6 wydań 68 zł		
ENTER CD		12 wydań 99 zł		
		6 wydań 55 zł		
PCkurier		26 wydań 87 zł		
		13 wydań 47 zł		

wybieram prezent numer .... (wpisz cyfrę)
proszę o rachunek uproszczony ....
Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....
NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

GAMBLER
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	Pierwsza prenum. wstaw X
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
		6 wydań 68 zł		
ENTER CD		12 wydań 99 zł		
		6 wydań 55 zł		
PCkurier		26 wydań 87 zł		
		13 wydań 47 zł		

wybieram prezent numer .... (wpisz cyfrę)
proszę o rachunek uproszczony ....
Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....
NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

PROSIMY O WYPEŁNIENIE ANKIETY

WIEK .... LAT UCZĘ SIĘ PRACUJĘ

1 EGZEMPLARZ CZYTA OSÓB MAM KOMPUTER Z CD-ROM TAK NIE

Wyrażam zgodę na wykorzystanie moich danych adresowych do rozsyłania ofert promocyjnych Wydawnictwa Lupus

podpis

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	Pierwsza prenum. wstaw X
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
		6 wydań 68 zł		
ENTER CD		12 wydań 99 zł		
		6 wydań 55 zł		
PCkurier		26 wydań 87 zł		
		13 wydań 47 zł		

wybieram prezent numer .... (wpisz cyfrę)
proszę o rachunek uproszczony ....
Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....
NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

GAMBLER
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	Pierwsza prenum. wstaw X
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
		6 wydań 68 zł		
ENTER CD		12 wydań 99 zł		
		6 wydań 55 zł		
PCkurier		26 wydań 87 zł		
		13 wydań 47 zł		

wybieram prezent numer .... (wpisz cyfrę)
proszę o rachunek uproszczony ....
Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ....
NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

GAMBLER
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący),
g. Bócevau (EKG),
Erectus Magnificus (Gildia RPG),
Kristoff (KS Gambler),
PiŁA (Klub Techniczny),
gen. TopGun (Aeroklub),
White ViZard (Klub MTG),
Marcin Wichary (Klub DDT),
ZooltaR (Klub 3D)
Projekt graficzny:
Piotr Kakiet

TeTe

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

Dungeon Keeper 2

W czasie gry naciśnij **Ctrl + Alt + C** i, nie przejmując się brakiem jakiejkolwiek reakcji, wstukaj:

show me the money - pieniądze,
now the rain has gone - cała mapa,
feel the power - wszyscy awansują na 10. poziom,
fit the best - wszystkie pomieszczenia i pułapki,
i believe its magic - wszystkie czary,
do not fear the reaper - zwycięstwo.

Shogo: Mobile Armor Division

Naciśnij **T** i wstukaj:

MPGOD - God Mode,
MPKFA - zdrowie, amunicja i pancerz,
MPCLIP - przechodzenie przez ściany,
MPTEARS - nie kończąca się amunicja.

Delta Force

Naciśnij klawisz tyldy (~), aby otworzyć konsolę, i wstukaj:

iwillsurvive - God Mode,
raindropskeepfallinonmyhead - możesz wezwać wsparcie artylerii,
takeittothelimit - nie kończąca się amunicja,
closetoyou - przeciwnik nie widzi Twoich ludzi,
letmego - wybór poziomu.

Tradycyjny Wstęp Wakacyjny

Od dawna już tak się utarło, że nasi autorzy (a często - o zgrozo - i redaktorzy) piszą długo i bez sensu o wakacjach i słoneczku, zapominając, że Czytelnik będzie miał szansę zapoznać się z ich twórczością dopiero na kilka dni przed końcem sezonu urlopowego. Czas z tym skończyć. Dziś będzie inaczej: krótko i bez sensu.

[Jak zapowiedział, tak zrobił i poszedł na urlop].

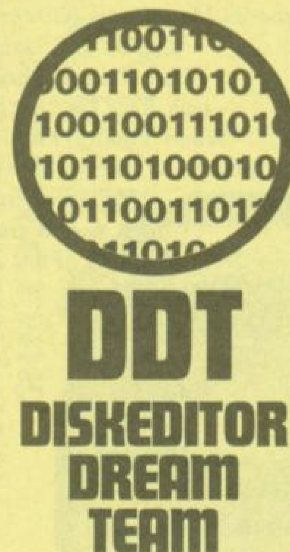
Zgredaktor

Baldur's Gate

W pliku Baldur.ini dopisz pod [Game Options] linijkę **Cheats=1**. Zapisz plik i uruchom grę. Od tej pory po naciśnięciu Ctrl + Tab można wstukać m.in. następujące kody:

Cheats:TheGreatGonzo() - 10 pomocników :-)
Cheats:FirstAid() - mikstury lecznicze,
Cheats:Midas() - 500 sztuk złota,
Cheats:DrizztDefends() - Drizzt przybywa na ratunek,
Cheats:CriticalItems() - wszystkie ważne przedmioty,
Cheats:ExploreArea() - cała mapa.

W dzisiejszym wydaniu:



W tym miesiącu kontynuujemy opisywanie różnych ciekawych programów pomagających przy grzebaniu w grach. Żeby jednak wielbiciele wklepywania cyferek nie poczuli się zawiedzeni, dla nich także znalazła się poprawka (do gry Midtown Madness).

Marcin Wichary
mwichary@gambler.com.pl

POPRAWKI

MIDTOWN MADNESS

Najpierw należy dobrać się do pliku **UI.AR** w katalogu głównym gry. Na końcu pliku znajdują się różne ciekawe informacje, np. które miejsce w wyścigu trzeba zająć, aby kolejne trasy stały się dostępne, ile jest tych tras, ile wyścigów należy ukończyć, aby jeździć nowymi samochodami (np. Panoz GTR-1).

Oto konkretne offsety dla poszczególnych danych (mogą się różnić, ale niewiele):

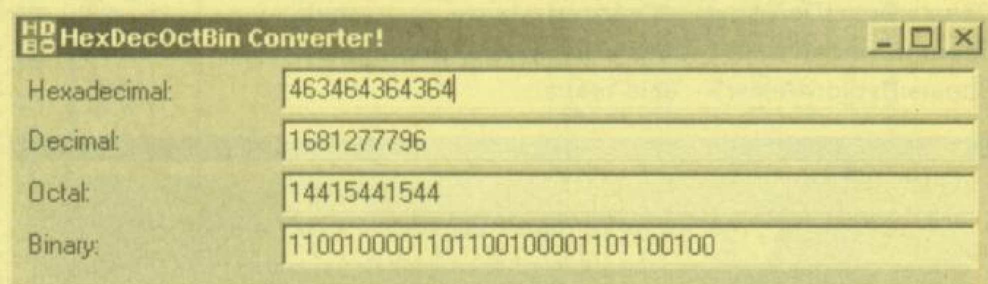
12F7B36h	które miejsce w wyścigu należy zająć, aby stały się dostępne kolejne trasy
12F7B4Ah	ile tras stanie się wtedy dostępnych
12F7B5Eh	Volkswagen New Beetle
12F7C30h	City Bus
12F7D02h	Cadillac Eldorado
12F7DDEh	Ford Mustang Cruiser
12F7EB0h	Ford F-350
12F7820h	Ford Mustang Fastback
12F805Eh	Ford Mustang GT
12F813Ah	Panoz GTR-1
12F822Ah	Panoz Roadster
12F82FCh	Freightliner Century

Po dotarciu pod wskazany offset należy przyjrzeć się widniejącym tam tekstom. Jeżeli chcemy zdobyć dostęp do samochodu, wystarczy zmienić wartość „Unlock Flags" na „0" lub „00". Dla samochodu Panoz GTR-1 należy ustawić „Unlock Score" na „0000". Po takich zmianach można jeździć najlepszymi samochodami nawet w początkowych wyścigach. Plikowi zresztą warto przyjrzeć się bliżej - są tam także inne ciekawe informacje...

12.242.34.111

PROGRAMY

HexDecOctBin Converter! 1.0



Opisywaliśmy już na tych łamach programy-giganty, wielofunkcyjne kombajny z tysiącami możliwości. Chyba jednak nigdy nie było programu tak prostego, a jednocześnie tak pożytecznego jak **HexDecOctBin**.

HDOB służy do przeliczania liczb w czterech systemach: szesnastkowym, dziesiątkowym, ósemkowym i binarnym. Nic więcej, nic mniej. Nie ma tu żadnych okienek konfiguracyjnych, wielopoziomowych menu itp. Widać jednak, że autor przyłożył się. Program ma niezwykle rozbudowaną pomoc oraz wiele ciekawych opcji, np. bardzo użyteczną minimalizację do ikonki przy zegarku. Z zalet czysto „technicznych" wymienię jeszcze poprawną obsługę liczb ujemnych.

Program jest rozpowszechniany jako shareware, działa przez 21 dni, a opłata za rejestrację wynosi najwyżej 3 dolary!

Zerknijcie więc na małą perełkę, czyli HDOB. Być może jej elegancka prostota i Wam przypadnie do gustu.

Autor:	**Robin Choo G. C.**
E-mail:	**robinch@pacific.net.sg**
WWW:	**http://home.pacific.net.sg/~robinch**

PatchFX Generator 1.00



PatchFX Generator to ciekawy program o nazwie doskonale określającej jego przeznaczenie - służy do tworzenia patchy.

Wspominałem już o tym, ale zrobię to ponownie. Patch (z angielskiego: łata) to ogólne określenie programu, który poprawia inny plik (pliki), usuwając z nich błędy, dodając nowe opcje itp. Najczęściej dotyczy plików wykonywalnych .EXE.

Po co nam coś takiego? To proste - mamy prawo grzebać w plikach .EXE lub plikach z danymi gier (to czasami konieczne, gdy przeróbka save'ów nie daje pożądanych rezultatów lub jest wręcz niemożliwa), zabronione jest jednak kopiowanie lub rozsyłanie ich dalej. Możemy zrobić listę offsetów i nowych wartości poszczególnych bajtów, ale nie każdy będzie umiał z niej skorzystać. A nawet jeśli, to komu będzie się chciało przerabiać czasami dziesiątki offsetów?

Z PatchFX Generatorem jest inaczej - podajemy mu nazwę pliku oryginalnego i nazwę pliku przerobionego, a on generuje odpowiedni patch w postaci programiku pod Windows, do którego możemy dołożyć coś w rodzaju okienka z pomocą, a nawet logo w formacie BMP!

Niestety, użyteczność programu zmniejsza fakt, że plik przed i po naniesieniu poprawek musi mieć taką samą wielkość. Ale akurat w naszym przypadku to nie jest żadne ograniczenie - nie przypominam sobie poprawki, która wymagałaby zmiany rozmiaru pliku. Drugą wadą PatchFX Generatora jest rozmiar patchy - po spakowaniu zajmą co najmniej 200 kB, a to czasami trochę za dużo.

Program należy do kategorii freeware, czyli można z niego korzystać bez żadnych opłat.

Autor:	**Perfx**
E-mail:	**perfx@gmx.net**

TinkerBell 2.0 Beta 1a



TinkerBell to kolejny, tysięczny już chyba uniwersalny trainer. Nie można jednak przejść obok niego obojętnie bez dokładniejszego przyjrzenia się - ma kilka opcji wartych uwagi.

Zacznę od mało istotnego, wydawałoby się, w tego typu programach, lecz bardzo interesująco wykonanego mechanizmu przeliczania między systemami. Mamy tu mianowicie podział na cztery rodzaje danych (bajt, słowo, dwusłowo, liczba zmiennoprzecinkowa), program pokazuje nam także obrócony ciąg bajtów, który należy wpisać do pamięci, oraz ciąg ASCII!

Po pamięci wybranego procesu możemy się poruszać za pomocą bardzo przyzwoitej „przeglądarki" podobnej w obsłudze do DiskEditora. Na bieżąco pokazywana jest zawartość pamięci w miejscu pod kursorem (w czterech wymienionych formatach) - rzecz miła, aczkolwiek nieczęsto implementowana. Możemy skoczyć do wybranego adresu, a także na określony dystans do przodu lub wstecz. Istnieje wreszcie możliwość zapisania całej pamięci lub jej fragmentu do pliku.

Szukanie konkretnych wartości zorganizowane jest podobnie jak w innych tego typu programach, jednak i tutaj pojawia się kilka nowinek. Można np. listę odnalezionych adresów zapisać do pliku tekstowego albo ręcznie usunąć wybrany wpis (drobiazg, ale czasami przydatny).

Kolejną ciekawą opcją jest trójetapowe porównywanie w celu wyszukania przesuwających się w pamięci zbiorów danych (np. list ekwipunku w grach RPG).

Wadą programu jest system pomocy, a właściwie jego brak. Wszystkie informacje zapisane są skrótowo w pliku tekstowym, niektóre bardziej skomplikowane funkcje programu są więc z początku zupełnie niejasne.

TinkerBell, przynajmniej w tej wersji, jest programem całkowicie bezpłatnym.

Autor:	**Code Myster**
E-mail:	**dchriste@burgoyne.com**
WWW:	**http://www.burgoyne.com/pages/dchriste/**



KLUB TECHNICZNY

Kubeł nowości od ABIT-a

Tajwańska firma ABIT coraz bardziej agresywnie zdobywa rynek płyt głównych. Dostrzegła w końcu chłonność polskiego rynku, o czym może świadczyć fakt, że na http://www.abit. com.tw znalazła się polska wersja jej witryny internetowej. Takie produkty jak BX6, BH6, BX6 v2.0 (pisaliśmy o nich w dziale Hard & Soft w nr. 8/99, str. 66), ZM6 i BM6 szybko zdobyły uznanie i należą do najczęściej kupowanych płyt.

Teraz ABIT wchodzi na rynek z nową serią płyt głównych, opartych na chipsetach BX, ZX oraz i810 (Whitney). Powinny się pojawić w sprzedaży w momencie, gdy będziecie czytać te słowa, w tej chwili nie mam jeszcze żadnych zweryfikowanych informacji. Dostępne są jedynie specyfikacje i kilka manuali, na podstawie których mogę napisać najwyżej preview. Gdy dostanę egzemplarze testowe, będę mógł dokonać oceny.

Co odróżnia nowe produkty ABIT-a od starszych, obecnych już na rynku płyt? Obsługa protokołu UDMA66 - nareszcie! W końcu wszyscy posiadacze dysków UDMA66 będą mogli odetchnąć pełną piersią i całkowicie wykorzystać moc drzemiącą w ich sprzęcie. Ale po kolei.

WX6

Płyta bazuje na chipsecie i810. Ma: 1 podstawkę Socket370, 2 168-pinowe gniazda na pamięć SDRAM, 2 kanały IDE, 1 port dla stacji dyskietek, 1 port seryjny, 2 złącza PS/2, 2 złącza USB, złącze IrDA, złącza VGA i Audio, zintegrowaną kartę grafiki AGP 2× 4 MB SDRAM, zintegrowaną kartę dźwiękową Aureal Vortex, 4 MB (!!!) BIOS wraz z CPU SOFT MENU, 5 slotów PCI i 1 AMR. Wykonana jest w formacie ATX. Monitoring obejmuje: napięcie jądra procesora, szybkość obrotów wentylatorów, temperaturę procesora i otoczenia płyty głównej oraz złącze do podłączenia zewnętrznego termometru. Płyta obsługuje protokoły UDMA 33/66, do 512 MB RAM oraz procesory Intel Celeron PPGA. Zintegrowana karta muzyczna pracuje w trybach Aureal 3D i DirectSound 3D.

Jest to ciekawa propozycja dla mniej zamożnych, szczególnie tych, którzy rzadziej grają lub preferują gry o mniejszych wymaganiach sprzętowych. Dlaczego? Jak już pewnie zauważyliście, WX6 nie ma slotu AGP! Kupując tę płytę, skazujecie się na zintegrowaną kartę graficzną lub cokolwiek Wam się jeszcze uda dostać na PCI. Jestem ciekaw, ile trzeba będzie zapłacić za tę płytę, bo to cena w dużej mierze decyduje, do jakiego segmentu rynku trafi dany model. Moim skromnym zdaniem ma szansę znaleźć się w wielu komputerach biurkowych. Ogromne rozmiary BIOS-u pozwalają przypuszczać, że wszelkich ustawień będzie się dokonywać tak jak na innych płytach ABIT-a, instalacja i konfiguracja powinny więc być łatwe.

BY6

Płyta oparta jest na chipsecie BX. Ma: 1 podstawkę Socket370, 3 168-pinowe gniazda dla pamięci SDRAM, 2 kanały IDE dla urządzeń wspierających protokół UDMA33 oraz 2 kanały dla urządzeń UDMA33/66 (w sumie 8 urządzeń!), port stacji dysków, 2 porty seryjne, 2 złącza PS/2, 2 złącza USB, złącze IrDA, 1 slot AGP, 5 slotów PCI i 2 sloty ISA. Monitoring obejmuje: napięcie jądra procesora, szybkość obrotów wentylatorów, temperaturę procesora i otoczenia płyty głównej oraz złącze do podłączenia zewnętrznego termometru. Płyta jest bezzworkowa, wszystkich modyfikacji dokonuje się przez CPU SOFT MENU. Obsługuje Celerony PPGA, do 768 MB pamięci RAM w modułach SDRAM. Płyta wspiera urządzenia AGP 1×/2×.

W tym przypadku mamy chyba do czynienia z „socketowym" wcieleniem BH6. Przy porównywaniu wyposażenia BY6 i BH6 widać, że zmieniła się podstawka i doszło wsparcie dla protokołu UDMA66. Otrzymaliśmy w ten sposób nową BH6 z ograniczeniami, jakich nie miała jej starsza siostra. Można tu zainstalować tylko Celerony PPGA. To kolejna płyta tylko dla wiernych Celeronom, którzy nie mogą się obejść bez dysków UDMA66, chociaż - jak znam życie - za jakiś czas innych nigdzie się nie dostanie. BY6 ma świetną konfigurację z pewnymi ograniczeniami, o których pisałem wcześniej.

BP6

Bardzo interesująca płyta oparta na chipsecie BX, posiadająca: 2 (!) podstawki Socket370, zintegrowany kontroler UDMA66 HT366 obsługujący do 4 urządzeń UDMA66, 3 168-pinowe gniazda dla pamięci SDRAM, 2 kanały IDE dla urządzeń UDMA66, 2 kanały IDE dla urządzeń UDMA33, 2 złącza PS/2, 1 port stacji dysków, 2 porty seryjne, 2 porty USB, złącze IrDA. Wykonana jest w formacie ATX, ma 1 slot AGP, 5 slotów PCI, 2 sloty ISA. Monitoring obejmuje: napięcie jądra procesora, szybkość obrotów wentylatorów, temperaturę procesora i otoczenia płyty głównej oraz złącze do podłączenia zewnętrznego termometru.

Cudowna rzecz, ciekaw jestem tylko, jaką cenę będzie mieć w Polsce. Dwie podstawki Socket370 dają szeroki zakres konfiguracji i to właśnie skłania mnie do refleksji, że płyta jest przeznaczona raczej do „niskobudżetowych" serwerów, a nie do domowego użytku. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby zainteresowali się nią bardziej wymagający użytkownicy, którzy zechcą zbudować „małą bestię" w domu, bez wydawania wielkich pieniędzy.

BE6

Ciekawa płyta przeznaczona dla procesorów pod Slot1, oparta na chipsecie BX, mająca: 1 podstawkę Slot1, 3 168-pinowe gniazda dla pamięci SDRAM, 2 kanały IDE dla urządzeń UDMA33/66 oraz 2 kanały IDE dla urządzeń UDMA33, 2 złącza PS/2, 1 port stacji dysków, 2 porty seryjne, 2 porty USB, złącze IrDA. Płytę wykonano w formacie ATX. Posiada 1 slot AGP, 5 slotów PCI i 2 sloty ISA. Płyta monitoruje: napięcie jądra procesora, temperaturę procesora i otoczenia płyty głównej, szybkość obrotów wentylatorów, ponadto ma być do niej dołączony jeden kabelek z termometrem na końcu, pozwalający zmierzyć temperaturę dowolnie wybranej części komputera, oczywiście w zasięgu kabla. Wszystkich zmian konfiguracji dokonuje się w CPU SOFT MENU.

Przyjrzyjmy się tej płycie z bliska: gdy dodamy jedno gniazdo pamięci i bufory pamięci, to otrzymamy... Tak, BX6 v2.0. Gdy rozpatruję konfigurację tej płyty, to stwierdzam, że jest moim faworytem wśród zapowiedzi firmy ABIT. To rozwinięcie BX6 v2.0. Można się tylko zastanawiać nad celowością zmniejszenia liczby gniazd pamięci, choć - skoro płyta BX6 v2.0 trafiała głównie do domowego użytku, a większość prywatnych „end-userów" nie potrzebuje maszyny pracującej stabilnie z 1 GB RAM - to... obniżono koszty produkcji. Nie chciałbym, aby moje przepowiednie się sprawdziły, ale podejrzewam, że cena BE6 w Polsce będzie się utrzymywać na poziomie bliskim BX6 v2.0, czyli wysokim. Obym nie miał racji...:)

ZH-22

O tej płycie na razie najmniej wiadomo, jednak może się okazać największą niespodzianką firmy ABIT. Ma być przeznaczona dla procesorów PII, PIII i starych, stareńkich slotowych „Celków". Oparta na chipsecie ZX, ma 2 kanały IDE dla urządzeń UDMA33, 1 port dla dyskietek, 2 porty seryjne, 2 złącza PS/2, złącze IrDA, 2 porty USB. Wykonana w formacie ATX, ma układ monitorujący parametry pracy urządzeń, takie jak szybkość obrotów wentylatorów, napięcie jądra procesora i temperatura otoczenia płyty głównej. ZH-22 posiada: 1 slot AGP, 5 slotów PCI, 2 sloty ISA. Płyta wspiera urządzenia AGP 1×/2×.

Co w niej takiego ciekawego? W końcu to BH6, tylko oparta na ZX... Otóż do zmiany ustawień procesora nie będzie służyć poręczne CPU SOFT MENU, tylko DIP SWITCH!!!!! Niewiele na razie można powiedzieć na temat tego posunięcia, nie wiadomo dlaczego ABIT zrezygnował z software'owego ustawiania parametrów płyty głównej. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że cena ZH-22, ze względu na zastosowanie chipsetu ZX i brak CPU SOFT MENU, będzie niska, na co wskazuje również niewysoka cena ZM6. Czy jednak ZH-22 będzie równie dobre jak ZM6???

HOT ROD66, czyli BH6, BX6, BX6 v2.0 a sprawa UDMA66

Wszyscy posiadacze wcześniejszych płyt ABIT-a i nie tylko, pragnący skorzystać z dobrodziejstw dysków UDMA66, powinni zwrócić uwagę na to urządzenie. Jest to kontroler UDMA66, oparty na chipsecie HTP366 UDMA66. Po umieszczeniu go w wolnym slocie PCI mamy możliwość zainstalowania czterech dodatkowych dysków UDMA66. Urządzenie jest w pełni Plug & Play, ma dwa niezależna kanały ATA, obsługuje urządzenia pracujące w trybach: Ultra ATA 4/3/2/1/0, PIO 4/3/2/1, DMA 2/1/0. Producent zapewnia, że kontroler będzie sam identyfikował i konfigurował twarde dyski poszczególnych typów. Ma obsługiwać dyski do 128 GB pojemności! Do zestawu dołączone są dwie 80-żyłowe „taśmy" do HDD.

Oprogramowanie dla HOT ROD66 będzie dostępne pod DOS 5.0 (i wyższy), Windows 95/98 i NT 4.0. Opłacalność zakupu takiego urządzenia jak zwykle zależy od jego ceny. Jednak Ci, których nie stać na kupno płyt głównych, obsługujących protokół UDMA66 lub nie chcą zmieniać swoich płyt głównych, wcześniej czy później będą musieli zaopatrzyć się w takie lub podobne urządzenie. Coraz więcej firm zaczyna się przestawiać na produkcję dysków UDMA66, które są szybsze i tańsze (więcej MB za 1 zł). A gdy nasz stareńki „twardziel" odmówi posłuszeństwa lub po prostu zrobi się na nim za ciasno i trzeba będzie kupić nowszy model, na 90% będzie to jakiś dysk UDMA66.

TloluviN (tloluvin@box43.gnet.pl)



GILDIA RPG

W tym miesiącu znowu dominuje Baldur's Gate - ponownie publikujemy list od zwolennika tej gry. Żeby mi nikt nie mówił, że jestem stronniczy! Aha, przez następne trzy miesiące będziemy bez opamiętania pluć na BG. W końcu sprawiedliwość musi być po naszej stronie.

Listy

Piszę ten list, ponieważ chciałbym poznać Pańską opinię o przedstawianiu miast w komputerowych RPG. Mianowicie w opisie gry Darklands (chyba coś koło 1995 roku) skrytykował Pan grę za to, że nie można miast zwiedzać, a jedynie poruszać się po planszach ze spisem lokacji. Z kolei w opisie gry Daggerfall (1997, pisany razem z Alexem) denerwowało Pana łażenie po mieście w poszukiwaniu jednego budynku. W takim razie, jak Pana zdaniem powinno być przedstawione kilkutysięczne miasto? I jaką grę można uznać za wzorowo wykonaną pod tym względem?

Bobke (bobke@box43.gnet.pl)

Jak to jednak trzeba uważać na słowa :-). Okazuje się, że nawet teksty sprzed wielu lat nie giną z pamięci. Rozwiązanie tej pozornej sprzeczności jest jednak proste. Darklands i Daggerfall reprezentują dwie skrajności. W pierwszej grze miasto jest jedynie umowne, w drugiej autorzy starali się o jak największy realizm. Między innymi przez stworzenie budynków, do których nawet nie ma po co wchodzić, bo nie znajdzie się w nich nic ciekawego. Nie miałbym nawet nic przeciwko temu, gdyby nie fakt, że aby dojść do jakiejś gildii czy sklepu, musiałem drałować między dziesiątkami domów (później włączałem sobie latanie).

Problem ten bardzo zgrabnie rozwiązano w grze Albion, pozwalając błyskawicznie dojść do punktu, który został zaznaczony na jego mapie. Podobnie jak Daggerfall, do szału doprowadzała mnie gra Blade of Destiny, gdzie w wielu domach właściciele wyganiali nieproszonych gości. Znowu możemy powiedzieć: jak w życiu. Ale czy RPG powinno symulować również te najnudniejsze strony życia? Sądzę, że niektórzy autorzy potrafią znaleźć złoty środek między grywalnością a realizmem. Tak jest w serii Might & Magic, tak jest w Falloucie, tak jest we wspominanym Albionie. A na marginesie, jeszcze raz powtarzam prośbę: nie „panujmy" sobie na łamach klubów. W życiu spotkamy jeszcze wiele osób, którym trzeba będzie mówić per pan.

Baldur's Gate

***I.** Postanowiłem do Was napisać, ponieważ już dwa razy Gildia, a szczególnie Erectus M. szykanuje grę Baldur's Gate. Z jednej strony przyznano jej ocenę 80% (czyli zachęcającą do kupna), a z drugiej publikujecie listy, według których gra ta nie powinna dostać nawet 50%. Według mnie jest to paradoks totalny. Gamblera czytam od pierwszego numeru (z małymi przerwami) i (szczególnie po Rewolucji) uważam za czasopismo na poziomie, więc takie numery trochę mnie dziwią.*

Według mnie Baldur's Gate jest grą dobrą. Autorzy nie ustrzegli się kilku błędów, ale dziś nie ma gry, która byłaby doskonała. Czytając listy, stwierdziłem, że rzeczami, które przeszkadzają innym, ja się wcale nie kłopoczę. Być może (a raczej na pewno) wiele osób, biorąc do serca kampanię reklamową CD Projektu, za wiele sobie obiecywało. Wśród skarg i „błędów" najczęściej pada stwierdzenie, że po „dopakowaniu" bohatera nic nie ma do roboty. Ludzie, to nie jest strzelanka, tylko RPG, walka stanowi tu tylko tło. Dziwi mnie zresztą fakt, że niektórzy piszą, jak szybko zdobyli te 89 tysięcy punktów. Ja gram po raz drugi i po zwiedzeniu wszystkich lokacji poza Knieją Otulisko i BG mam dopiero wojownika na 6. poziomie, zabiłem już chyba 5 lub 6 większych bazyliszków, a na „liczniku" zabitych widnieje liczba ponad 600 (stale się zmienia). Według mnie ktoś grał chyba metodą „import - zabicie Elvenhaira - eksport", dzięki czemu można wyruszyć z Candlekeep mając postać na 4. lub 5. poziomie (sam tak grałem po raz pierwszy).

Ktoś pisze, że gra jest krótka i że przeszedł ją w 4 dni. Zastanawiam się, ile zgarnął magicznych przedmiotów i ile tak naprawdę zwiedził. Grę można skończyć (z niemałym trudem) w ciągu dwóch dni, trzymając się tylko fabuły i nie zwracając uwagi na sub-questy. Dziwią mnie też takie teksty jak list Freeda Kruggera [Gambler 7/99]. Widać, że nie śledził fabuły, bo wiedziałby wtedy, że Gorion w podziemiach to zmiennokształtny, który z kumplami szykuje zasadzkę.

Zarzucanie grze zbytniej prostoty to już szczyt wszystkiego. Ludzie chyba już nie wiedzą, że na Ziemi są jeszcze tacy, którzy nie znają zasad AD&D, np. mój młodszy brat. Oni po prostu chcą grać, a nie chrzanić się dwie godziny z tworzeniem postaci. Było też porównanie do M&M VI. Chwała WaHooKowi za to, że poruszył temat strzelania z blastera. Wszyscy olewali fakt, że w M&M VI przez większość czasu gry walczymy na miecze, rzucamy czary i robimy inne rzeczy godne rolpleja, a pod koniec każdemu dajemy w łapę karabin laserowo-nie-wiadomo-jaki i walczymy z bandą terminatorów i reaktorem!!! Jak tu takie coś porównywać z BG?

Nikt też jako zalety nie wymienił klimatu w grze. Postacie mają swoją osobowość, podobnie lokacje własny klimat. W tawernach jest ciepło i miło. Trochę „za miło", ale to żaden minus. Uważam, że lokalizacja jest bardzo dobra. Kuleją trochę niektóre teksty, a raczej momenty, w których są wypowiadane. Na przykład mój bohater, atakując szczura, sypie tekst: „NIE WYJDZIESZ STĄD ŻYWY!". Trochę to śmieszy, ale nie przeszkadza. Jak się komuś nie podoba lokalizacja, proponuję zagrać w Hopkins FBI, gdzie p. Gajos słowa: „moja dziewczyna nie żyje" mówi tak, jak przeciętny człowiek powiedziałby: „płyta chodnikowa pękła".

Mam nadzieję, że w następnym numerze Gamblera nie będzie już wieszania psów na BG. Gra na to nie zasługuje. O wiele bardziej zasługuje na to M&M VI oraz ludzie odpowiedzialni za pomysł ograniczenia punktów doświadczenia.

Psychol (cko@kki.net.pl)

Czy nam to się podoba, czy nie, żyjemy w demokracji i każdy ma prawo przedstawić swoje zdanie. Dlatego listów o BG nie nazywałbym szykanowaniem, a po prostu swobodnym wyrażaniem opinii. Fakt, więcej było opinii negatywnych, ale ja ich naprawdę nie selekcjonuję (choć z takimi zarzutami się spotkałem). Czytelnicy Gildii wiedzą, jakie mam zdanie o BG, nie będę się więc powtarzał. Kilka słów za to o czymś innym. Po pierwsze: można znaleźć rozsądny kompromis między grą prostą (jak BG) a skomplikowaną (jak Realms of Arkania). Po drugie: nie zgadzam się, że elementy science fiction w fantasy od razu dyskwalifikują grę (albo powieść czy film). Po trzecie: za wspomniane przez Ciebie wady lokalizacji nie odpowiada polski producent, tylko autorzy gry. Podobnie jest w M&M VII, gdzie postać, która zostaje sama, mówi: „Now only you and me". Tekst bardzo fajny, ale jeśli resztę drużyny wykończyła pułapka, a nie żywy przeciwnik, to kim jest „you"?

***II.** Nie rozumiem, czego niektórzy chcą od lokalizacji Baldur's Gate! Jest super! Zainstalujcie sobie angielskie demo BG i porównajcie obie wersje! W Polsce jak gra jest lokalizowana, to jest to wydarzenie, więc firmy biorą najlepszych aktorów i nagrywają. W Ameryce zaś, jeśli ktoś zrobi grę, to jest to kolejna gra w ich języku, więc biorą jakichś zwykłych ludzi. A wiecie, jaka jest różnica między głosem aktora a zwykłego człowieka?*

Stasiek Gąsiorowski (sgasioro@polbox.com)

Czego jak czego, ale lokalizacji BG rzeczywiście czepiać się nie powinno (no, może kilka głosów postaci drugoplanowych dobrano niezbyt fortunnie). Natomiast nie sądzę, aby w produkcjach zachodnich brali udział amatorzy. Rynek aktorski jest tam tak duży, że nie ma kłopotów z doborem obsady. Oczywiście, nie są to aktorzy z czołówki.

***III.** Gdy czytałem list Freeda Kruggera [G 7/99 - przyp. red.], zauważyłem, że osobnik ten nie poświęcił dość czasu, by bardziej zgłębić fabułę BG. Mnie najbardziej zraziło: „Ojca najpierw zabijają, a potem niczym nie zrażony pojawia się wraz z Elminsterem w podziemiach klasztoru i każe mi iść za sobą. Potem obaj spokojnie gdzieś znowu znikają". Po pierwsze: Candlekeep to nie klasztor. Gdyby Freed Krugger uważniej śledził grę, domyśliłby się, że Elminster i Gorion spotkani w katakumbach to zwykłe sobowtórniaki! Po drugie: Żelazny Tron NIE jest „organizacją terrorystyczną"! To najzwyklejsza w świecie gildia kupców, która została przejęta przez Sarevoka (opancerzona postać) i przez podległych mu drabów! Z późniejszego przebiegu akcji dowiadujemy się, że Sarevok chciał doprowadzić do upadku Tronu i zostać wielkim księciem. Do reszty listu nie mam zastrzeżeń, ponieważ sam dostrzegłem parę wad gry. Jednak osobom, które nie interesowały się fabułą, odradzam pisanie listów o niej.*

Pitrania (pitrania@hotmail.com)

Might & Magic VI

Jeżeli zniszczy się reaktor, a nie posiada się rękopisu otrzymanego od Archibalda w Królewskiej Bibliotece, to następuje reakcja łańcuchowa i w jej wyniku wybucha cała planeta. Wybuch kończy DEFINITYWNIE grę ze wszystkimi objawami opisanymi przez Potisa [G 7/99 - przyp. red.].

Alkor (mbalkor@polbox.com;www.polbox.com/m/mbalkor)

Dziwne tylko, że dostaje się dyplom ukończenia gry, prawda?

W tym miesiącu to wszystko. Mam nadzieję, że po wakacjach nastąpi od dawna spodziewany wysyp „rolplejów" i będziemy mogli zająć się ekscytującymi nowościami. Czego sobie i Wam życzę.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus, ulubieniec królowej Kasi



Motto:

Ku wojnie ma być wychowány mąż, niewiasta zaś ku wytchnieniu wojownika.

Fryderyk Nietzsche

Zażarta dyskusja Wilka & Kacza Gracza z Jurkiem Dędorem trwa i nadal nie wiemy, co lepsze: Total Annihilation, czy StarCraft? I raczej nieprędko się dowiemy, bo rozmowy, parafrazując język dyplomacji, wcale nie przebiegają w atmosferze pełnej wzajemnego zrozumienia. Ze względu na brak miejsca, a także wakacyjne rozleniwienie oficerów odpowiedzialnych za przygotowywanie konkursów (tam, gdzie zostali zesłani nie ma ani komputerów, ani nagród) w tym miesiącu nie ma konkursu. Będzie w następnym. W tym wydaniu EKG tylko trzy teksty, ale cóż - nie ilość, lecz jakość decyduje (jak nie mawiał towarzysz Stalin).

Heroes of Might & Magic III

Witam serdecznie wszystkich fanów Heroes of Might & Magic III! Grę mam dopiero od miesiąca, nie wiem jeszcze wszystkiego i nie jestem ekspertem, ale chciałbym napisać kilka zdań na temat tej cudnej gry. Mam wersję spolszczoną, toteż będę się posługiwał polskimi nazwami. Moim ulubionym miastem jest Twierdza (Stronghold). Po pierwsze, bardzo podoba mi się strona graficzna, świetnie wyglądają jednostki, np. Behemoty prezentują się fantastycznie. Goście, którzy je zaprojektowali to GENIUSZE! Jednak gdyby spojrzeć chłodnym okiem, to specyfikacja samego miasta (nie jednostek) jest beznadziejna. Największa tragedia to Gildia Magów, która maksymalnie może być rozbudowana do trzeciego poziomu!!! Totalna porażka. Zauważyliście, że przy rozbudowywaniu umocnień miasta w każdym grodzie powstaje coś na kształt fosy, co doskonale zatrzymuje atakujące jednostki pod murami zamku? W Inferno jest to lawa, w Wieży - świetne miny, w Nekropolii - stosy czaszek. A w Twierdzy? Nic! Co to za Twierdza bez fosy albo zasieków?

A teraz jednostki. Przede wszystkim Thunderbirdy, czyli Ogniste Ptaki, to jednostka piątego, a nie czwartego poziomu! Ogry są czwartego poziomu! Dendroidy, czyli Drzewce, to też jednostka piątego poziomu! Czwarty poziom to: Ogry, Magowie, Pegazy, Wampiry, Demony, Bazyliszki, Meduzy i Miecznicy. Wróćmy do Ognistych Ptaków. To, moim zdaniem, najlepsza jednostka piątego poziomu. Porównywalne z nimi są tylko Gorgony. Kiedy mam kilka Behemotów, a przeciwnik kupę Gorgonów, modlę się, żeby mnie nie zaatakował (bo przeważnie rozwalają mnie tym cholernym „smrodkiem"). Najlepsze przeciw nim jest oślepienie. Thunderbirdy mają jedną z potężniejszych zdolności specjalnych. Piorun naprawdę zwala z nóg, szkoda że działa tak rzadko. Szamani z czwartego poziomu (Ogre Magi) są potwornie wytrzymali (to najbardziej wytrzymała jednostka na tym poziomie). Rzadko włączam ich do działań ofensywnych, chyba że mam magię powietrza z Przyspieszeniem trzeciego poziomu. Zwykle używam ich do ochrony Uruków lub innej jednostki strzeleckiej i rzucam przydatne zaklęcie Ręka Śmierci.

Najbardziej zawiodłem się na Urukach. Niby po upgrade'owaniu dostają drugi topór, a rzucają i tak raz w ciągu tury. Nie ma się za to co dziwić słabości Cyklopów, skoro są jedyną jednostką 6. poziomu, atakującą na odległość. A i tak są rewelacyjni. Mogą niszczyć mury i, jak ma się ich np. 20, stanowią naprawdę poważną siłę. Doskonali są też Wilczy Rycerze, którzy atakują dwa razy na turę. To perfekcyjna jednostka wspomagająca. Stosunkowo szybko można zgromadzić sporą liczbę. Dalej: Hobgobliny to słabizna, ale nadrabiają szybkością. Z jednostek 1. poziomu szybsze są tylko Centaury Bojowe. No i wreszcie sam smaczek - Starożytne Behemoty. Mniam, są potężne, wytrzymałe i zmniejszają zdolność obrony przeciwnika aż o 80%! Niestety, nie są zbyt szybkie, nie latają i mają za małą siłę ataku i obrony. Za to są stosunkowo tanie i jak już wjadą w przeciwnika...

Najbardziej kocham wielkie i długotrwałe batalie. Kiedyś w scenariuszu Szmaragdowe Wybrzeże (Emerald Isles) spotkałem dość potężnego przeciwnika (drań wykopał sobie Graala i szpanował). Moja armia liczyła 165 Wilczych Rycerzy, 100 Uruków, 106 Ognistych Ptaków, 8 Cyklopów i 11 Starożytnych Behemotów. Natomiast wojska przeciwnika składały się z 233 Halabardników, 150 Kuszników, 60 Kapłanów, 40 Gryfów Królewskich, 20 Czempionów i 6 Archaniołów. Wygrałem dzięki czarowi Oślepienie i totalnej głupocie komputera, który wjechał w sam środek mojej armii (100 Uruków) swoimi Archaniołami. Bitwa była tym fajniejsza, że spotkaliśmy się na morzu. Swoją największą bitwę rozegrałem w scenariuszu Zima Tytanów, gdzie moja dość skromna armia - 50 Arcymagów, 4 Tytanów, 300 Granitowych Gargulców, 10 Skorpen (Naga Queens), 200 Gremlinów, 9 Dżinów - spotkała następujące wojska: 800 Piekielnych Troglodytów, 250 Harpich Wiedźm, 330 Beholderów, 270 Meduz Królewskich, 170 Minotaurów Królewskich, 99 Chimer, 49 Czarnych Smoków (zwiałem tuż po miażdżącym ataku Czarnych Smoków).

W HoM&M III najbardziej denerwują mnie wojska Bastionu (Rampart). Te pedalskie Jednorożce, powolne Krasnale i Drzewce, cieniutkie Pegazy. Jedyna fajna jednostka to Szare Elfy, a i tak jest za słaba. Natomiast lubię jednostki bagienne - świetne Gorgony, szybkie Oślizgi (te wielkie ważki z 3. poziomu), fajnie wyglądające Bazyliszki i doskonałe (może trochę za słabe) Hydry. Poza tym klimat bagien jest piękny. Bardzo słabe miasto to Inferno. Arcydiabły wcale nie są aż tak dobre, ale przynajmniej szybkie. Smoki Cienia z Nekropolii to też słabizna, ale za to Władca Mroku (Dread Knight) to najlepsza jednostka 6. poziomu. Niech moc Behemotów będzie z Wami!

Szczepan

Stronghold jest stosunkowo słabym miastem, Twój zachwyt nim trochę mnie więc dziwi. Jedna z ważniejszych wad Twierdzy to zmuszanie gracza do zebrania ogromnej liczby kryształów. W trudnych scenariuszach zwykle trzeba więc dokonać wyboru: albo powołujemy Cyklopów, albo Behemoty. Orki są powolne, tak jak i Ogry, z kolei Wilczy Rycerze giną jak mrówki, bo są bardzo mało odporni na atak wroga. Jeśli chodzi o Thunderbirds (swoją drogą, co za geniusz przetłumaczył ich nazwę jako Ogniste Ptaki - wystarczy zobaczyć, co robią, przecież nie mają nic wspólnego z ogniem!), to rzeczywiście są znakomite. Podobnie Behemoty, choć słabsze od Czarnych Smoków lub Archaniołów, są znacznie tańsze i szybciej można je powołać do armii.

Nie rozumiem, dlaczego nie podoba Ci się Rampart. Nawet Krasnoludy to nie jest wcale całkowita pomyłka, a pozostałe jednostki są bardzo interesujące. Zwłaszcza Dendroid Soldiers, których nawet w trudnym scenariuszu można mieć już w pierwszych walkach. Zgadzam się, że można mieć zastrzeżenia do Pegazów, bo wprawdzie są szybkie, ale słabe. Za to Jednorożce są znakomite. Bagienne miasteczko ma uroczy wynalazek, czyli Mighty Gorgons - ich smród jest wspanialszy niż perfumy Diora. Gorzej jest natomiast z walką na dystans. Hydry siódmego poziomu są dobre tylko wtedy, kiedy zostaną potraktowane czarem Haste i kiedy ustawi się je tak, aby wbiły się w co najmniej trzy jednostki wroga. Do Inferno mam wiele pretensji (o czym pisałem w opisie - G 6/99), ale akurat nie do Archdevils. Po pierwsze - dysponują zdolnością teleportacji na dużą odległość, po drugie - przeciwnik nie oddaje im ciosu.

Total Annihilation vs. StarCraft

List ten piszę pod wrażeniem wypowiedzi Wilka & Kacza Gracza, opublikowanej w EKG 7/99. Wyższość elementów TA, takich jak realizm i interfejs, skrytykowanych w tej wypowiedzi, wydawała mi się oczywista. Teraz muszę temat rozwinąć.

1. Grafika

Nie mogę się zgodzić, że w TA efekty stoją na niższym poziomie. W SC być może są bardziej zróżnicowane, ale brak im widowiskowości (Psionic Storm), momentami zaś są obrzydliwie dwuwymiarowe. Sądzę, że TA mimo wszystko ma lepszą grafikę.

2. Otoczka

Protestuję przeciwko przywiązywaniu do tych elementów tak wielkiej wagi. Zarówno briefingi, jak i animacje mają znaczenie tylko w kampanii i to jedynie, kiedy widzi się je pierwszy raz. A po kilkudziesięciu godzinach gry od muzyki i odgłosów wymaga się tylko, żeby nie przeszkadzały. W tym wypadku TA i SC sprawdzają się równie dobrze.

3. Realizm

Pozwolę sobie nie zgodzić się z większością argumentów.

a. **W TA występuje przestarzała broń jądrowa**. Nigdzie nie napisano, że broń jądrowa w TA opiera się na reakcji rozszczepienia, a nie syntezy - wszak jedna i druga to reakcje jądrowe (nuclear).

b. **Brak floty kosmicznej**. To był żart, prawda? Bo jeśli nie, to radzę dokładniej czytać instrukcję i briefingi. Można się z nich dowiedzieć na przykład, że w TA rzeczywiście nie ma floty gwiezdnej, bo przepchnięcie każdego kilograma przez bramę kosztuje majątek. Toteż zamiast floty sterowcopodobnych okrętów wysyła się Commandera (sztuk 1), który na miejscu konstruuje armię.

c. **Samoloty wolno latają**. Samoloty kilkakrotnie (>2) szybsze od dźwięku wojskowi darowali sobie już jakiś czas temu, kiedy okazały się nieefektywne. Obecnie konstruktorzy koncentrują się na sprawności bojowej (głównie zwrotności) przy prędkościach poddźwiękowych. Być może 144 m/s to właśnie optymalna prędkość?

d. **W TA występuje artyleria lufowa**, którą myśmy sobie dawno darowali. Duże działa wyszły z użycia, bo rakiety potrafią dostarczyć

celowi takich samych „wrażeń" jak działa, a prawdopodobieństwo trafienia jest większe. Działa plazmowe z Totala mają znacznie większą od tamtejszych rakiet siłę ognia, więc rakiet używa się jedynie do zwalczania szybkich celów. W SC występuje podobny błąd: rakiety myśliwców ziemskich mają głowice konwencjonalne, a protoskich - anihilacyjne, które powinny być o kilka rzędów wielkości silniejsze, a nie są. Zwracam uwagę na fakt, że tego błędu nie da się wytłumaczyć w sposób analogiczny jak w TA.

e. **Złoża są niewyczerpane**. Nie widzę tu żadnego braku realizmu. Ludzie wojują na Ziemi od paru tysiącleci i jeszcze nam się żelazo nie skończyło. Jeżeli coś jest nierealistyczne, to właśnie surowce w SC, obecne nawet na platformach stworzonych przez człowieka.

f. **Nie ma zaopatrzenia**. Zaopatrzenie? Po kiego grzyba? Roboty żarcia nie potrzebują, ludziom zaś na tych kilka godzin bitwy wystarczy parę kanapek. Energię jednostkom dostarczają ich własne reaktory, czasem zaś (The Can, Warlord) jest czerpana z sieci zasilania bazy. A jak wiadomo, gdy ma się energię, można zrobić wszystko. Zresztą Supply Depot w SC wprowadzono chyba nie w celu zwiększenia realizmu, lecz aby ograniczyć liczbę dostępnych jednostek.

g. **Beznadziejny Fog of War - można z dokładnością do piksela określić, co jednostka widzi**. Argumentu o Fog of War nie jestem w stanie zrozumieć. W końcu każdy piksel na mapie może albo być, albo nie być w zasięgu wzroku jednostki i żadne stany pośrednie w grę nie wchodzą. I proszę nie udawać, że w SC jest inaczej.

h. **Brak możliwości upgrade'ów**. Ten argument dla odmiany bardzo mnie rozśmieszył. Na czym bowiem polega tzw. upgrade? Ano - w malutkiej przybudówce do fabryki paru gości w 5 minut wymyśla, jak ulepszyć coś, nad czym inżynierowie w wyspecjalizowanych placówkach badawczych biedzili się kilka lat. Żeby było śmieszniej, w następnej misji odkrycia tego muszę dokonywać ponownie. Być może (podkreślam: być może) rozwiązanie takie uatrakcyjnia grę. Ale realizmu nie ma w tym za grosz!

i. **Lotniskowiec zabiera tylko dwa samoloty**. Lotniskowiec nie służy do „zabierania" samolotów, lecz do ich naprawy. Naprawia tylko dwa jednocześnie, bo jest nieduży, bo... wszystkie jednostki w Totalu są nieduże. Wynika to z założeń gry. Gdy Commander przybywa na planetę, musi ją szybko opanować lub zginie, nie ma więc czasu na budowę Titanica.

j. **Samoloty lecą czasem tyłem bądź zatrzymują się w powietrzu.** Samoloty rzeczywiście niekiedy zachowują się dziwnie, ale nie wpływa to na sposób ich użycia, czego nie da się powiedzieć o obecnej w większości innych gier lewitacji. Winien temu jest nie design, lecz engine gry - i tak o niebo lepszy od zastosowanego w konkurencji.

k. **Pod względem realizmu SC jest przeciętny**. Błędów i wypaczeń jest w StarCrafcie znacznie więcej niż w TA, a wymienienie ich zajęłoby pewnie z pół Gamblera. Pod tym względem (liczby błędów) SC plasuje się powyżej światowej średniej.

W tym miejscu chciałbym zwrócić uwagę na metodę wyjaśnienia kwestii Ejbom i Ducha, zaprezentowaną przez Wilka. Metoda ta jest bowiem charakterystyczna dla pewnego sposobu myślenia o grach, występującego szczególnie często u SC-owców. Wilk tłumaczy mianowicie, że gdyby bomby odpalano normalnie, to Zergowie byliby bez szans, bo... itd. Innymi słowy, stawia sobie pytanie: „Czy autorzy powinni dać Zergom szansę w walce przeciw ludziom, skoro... itd?", po czym odpowiada: „Tak". Odpowiedź jest prawidłowa. Pytanie nie. Właściwe pytanie brzmi: „Czy jest sens umieszczać w grze rasę Zergów, skoro wiadomo, że nie będzie miała szans w walce z ludźmi, jeżeli nie damy jej forów?" Tu odpowiedź brzmi: „Nie". Podobny tok myślenia zastosowano w kwestii dużych okrętów. Pytanie SC-owca: „Czy należy zmniejszyć parametry krążownika tak, by inne jednostki pozostały użyteczne?" Odpowiedź: „Tak". Pytanie właściwe: „Czy należy umieszczać w grze krążownik, skoro wiemy, że doprowadzi to do absurdów?" Odpowiedź: „Nie".

A teraz małe wyjaśnienie. Dlaczego napisałem, że w TA mamy do czynienia z najbardziej logicznym i wewnętrznie spójnym obrazem wojny przyszłości? Przyjrzyjmy się postawie autorów SC. Wymyślili sobie walkę, w której jednocześnie biorą udział olbrzymie statki międzygwiezdne i pojedynczy piechociarze, w której równe szanse ma banda niedoewoluowanych zwierzaczków (Zergowie), cywilizacja niespecjalnie zaawansowana (Ludzie), jak i supercywilizacja (Protossi). W efekcie otrzymujemy grę pełną absurdalnych sytuacji, zaś jedynym wytłumaczeniem staje się: „bo gdyby zrobiono inaczej, to gra byłaby: za łatwa/za trudna/za nudna (niepotrzebne skreślić)". Ludzie z Cavedog postąpili trochę inaczej: przemyśleli sprawę i stworzyli zupełnie inną koncepcję wojny, z której bezpośrednio wynika wszystko, co można ujrzeć na ekranie. Każdy element gry, nawet jeśli wydaje nam się niewłaściwy, da się wyjaśnić w ramach tej koncepcji. Żadne sprzeczności i absurdy nie występują i to jest właśnie to, co nazywam „wewnętrznie spójnym i logicznym obrazem wojny przyszłości".

4. Międzymordzie.

Mój adwersarz także tu popełnił kilka błędów.

Ja: W TA jest świetna kolejka rozkazów. Wilk: W SC też. Kolejki rozkazów w SC i TA różnią się bardzo. Po pierwsze, klikając na jednostkę w TA i wciskając Shift, dowiadujemy się, jakie rozkazy i w jakiej kolejności jej wydano (a imię ich legion). Po drugie, możemy usunąć dowolny rozkaz, nie wpływając na inne. Po trzecie, do kolejki można dołączyć dowolny rozkaz.

Ja: Regulacja agresywności. Wilk: Żaden tryb nie umożliwia automatycznego strzelania do budynków. Cóż, nie napisałem, że jest to interfejs idealny, ale „jedynie" najlepszy z obecnych.

Ja: Oryginalne zarządzanie surowcami. Wilk: Lekko przekształcony standard. Stopień przekształcenia to rzecz względna. Tym niemniej surowce dostarczane są „na bieżąco", podobnie też są zużywane. W każdej chwili znamy wielkość naszych dochodów, wydatków i rezerw. Wydaje się to bardziej sensowne, realistyczne i przyjemne niż system w SC.

Ja: Mądry system budowy, napraw itp. Wilk: Standard. Szanowny adwersarz zapomniał o paru drobiazgach. Jeżeli szczególnie zależy nam na jakimś projekcie, możemy zatrudnić przy nim większą liczbę budowniczych. Podobnie przyspieszyć możemy pracę fabryk. W podobny sposób rozwiązano kwestie naprawy i demontażu (tego bardzo mi w SC brakowało) jednostek oraz budynków. W TA dysponujemy kilkoma rodzajami budowniczych o różnym zakresie kompetencji, szybkości i mobilności. Użycie komend „guard" i „patrol" w stosunku do budowniczych daje ciekawe efekty, umilające graczowi życie. System ten nie jest więc tak standardowy i daje o wiele więcej swobody. W połączeniu z zarządzaniem surowcami to najciekawszy (i wymagający myślenia, a nie tylko zbudowania setki peonów i rzucenia ich na kryształki) system ekonomiczny wśród klasycznych RTS-ów.

Wilk: Brak skrótów budowlanych. Ten argument jest najpoważniejszy spośród przedstawionych, co nie znaczy, że naprawdę poważny. Otóż, dlaczego braku skrótów budowlanych nie można uznać za wadę. Po pierwsze, większość przycisków klawiatury w TA już jest zajęta przez rozmaite polecenia, a budynków i jednostek jest sporo. Po drugie, w fabrykach można wydać polecenia na kilkaset jednostek naprzód, nie musimy więc co półtorej minuty pędzić do fabryki, wstukiwać komendy i wracać w pośpiechu na pole bitwy, zaś rozkazy budowy dla jednostek konstrukcyjnych można ustawić w kolejkę i nie przejmować się nimi, gdy zaczyna się coś dziać. Po trzecie wreszcie, TA to gra strategiczna i jako taka nie wymaga aż takiego pośpiechu, by 1/3 sekundy stracona na przesunięcie myszy po ekranie miała kosztować nas życie. Wszystkie naprawdę ważne rozkazy mają swoje klawiaturowe skróty.

Wilk: Słabo rozwiązane sterowanie jednostkami. Nie mam pojęcia, o co chodzi. Nie włażą sobie w drogę częściej niż w SC. Przy odrobinie wprawy można bez problemów sterować „300-osobową" armią. [Dla jasności: w TA jest ograniczenie do 200 jednostek, ale da się to zmienić i prawie wszyscy zmieniają na 500].

Wilk: Do wybrania grupy potrzebne są aż dwa klawisze. Polecam wpisanie +SWITCHALT. Niektórzy (99,9% graczy) twierdzą, że pomaga.

Wilk: Ponowne przyciśnięcie nie przenosi nas do wybranej grupy. A może by tak nacisnąć „T"? Ten miły przycisk między innymi wyśrodkowuje ekran na wybranej jednostce/grupie.

Wilk: Nie ma informacji, jak dużo i czego mamy. Informację „jak dużo" wywołuje się spacją. Informacji „czego" (spisu naszych jednostek i budynków) nie ma także w SC.

Wilk: Nie znamy parametrów jednostek. Kto nie zna, ten nie zna. Taki Commander na przykład ma odporność 3000, a Warlord - nieco ponad 6000. Oczywiście, informacje te nie są umieszczane na ekranie, gdyż TA jest grą dość skomplikowaną i byłoby ich trochę dużo (tabelka ma prawie trzydzieści kolumn). Ale jak się komuś chce, to może je bez problemu uzyskać. Tu mała dygresja: z moich dotychczasowych doświadczeń z RTS-ami wynika, że znajomość parametrów niezbyt pomaga w przewidywaniu rezultatów walki. Człowiek, który spędził nad grą kilkadziesiąt godzin, nawet nie znając parametrów jednostek, poradzi sobie lepiej niż ten, kto nie grał, ale wkuł na pamięć tabelkę.

Wilk: Nie ma klawisza wywołującego na ekranie miejsce ostatniego wydarzenia. Jestem zwolennikiem naciskania w takich sytuacjach F3 (być może zostało to dodane w którymś patchu), ale, jak to mówią: niemoc ludzka nie ma granic...

Wilk: Parszywa dwunastka ma więcej zalet niż wad. Niezły strzał. Kiedy to przeczytałem, opadła mi szczęka. Po długich poszukiwaniach i przemyśleniach udało mi się znaleźć dwie wątpliwej jakości zalety parszywej dwunastki. Po pierwsze wyczytałem gdzieś, że ma ona zapobiegać „rushowaniu". Skoro jednak według Wilka „rushowanie" w SC nic nie daje,

argument ten traci swą moc. Po drugie, domyśliłem się, że niektórzy SC-owcy darzą sympatią tych 12 portrecików marnujących prawie połowę miejsca na pasku poleceń, które informują gracza o liczbie i stanie zdrowia zaznaczonych jednostek. Jeśli chodzi o stan zdrowia, to w TA wystarczy nacisnąć ˜, a ujrzymy paski energii wszystkich naszych jednostek. Niestety, wady parszywej dwunastki są mniej iluzoryczne. Nikt mi nie wmówi, że zaznaczanie/wybieranie i wysyłanie do walki kolejno kilku grup jest wygodniejsze od wybrania i rzucenia do boju jednej, dużej grupy. Zwłaszcza że niekiedy w danym miejscu potrzebujemy nie 12 lub 24, ale na przykład 18 jednostek i musimy wtedy marnować jedną cyferkę na zaznaczenie niepełnej grupy.

Za pomocą interfejsu w TA można zrobić wszystko to, co w SC i dużo więcej. Przyznaję Wilkowi mój prywatny medal „Serce Kamikadze" za odwagę w atakowaniu TA tam, gdzie jest ona nie do pobicia.

Wilk zasugerował, że moja wersja TA jest inna niż jego. Zaniepokojony postanowiłem to sprawdzić. Najpierw przyjrzałem się pudełku. Nazwa, producent, dystrybutor, kilka haseł reklamowych. Żadnego Gold ani Special Edition lub For Jurek Only". Sprawdziłem więc kilka FAQ i poradników strategicznych, a informacje w nich zawarte okazały się zgodne z moją wiedzą o grze. Zajrzałem do Usenetu i zadałem kilka idiotycznych pytań. Odpowiedzi (mimo że zawierały niemiłe sugestie na temat mej kondycji psychicznej) potwierdzały, że moja TA jest tą samą, w którą gra reszta świata. Wynikałoby z tego, że egzemplarz należący do Wilka - ten, w którym nie działa spacja, T, sterowanie jest niewygodne, w briefingach nie ma słowa o sposobie podróżowania między planetami, a w instrukcji brak opisu dział plazmowych - jest trochę zmutowany (może jakaś wczesna beta?). Lub też, że patrzy on na nią przez pryzmat fascynacji SC („Miłość Ci wszystko wypaczy...").

Jurek „JtG" Dędor (jurron@friko6.onet.pl)

Listy

Zasadniczo jestem człowiekiem spokojnym, ale jak otwieram Gamblera na stronach EKG (wrednie żółtych), to prawie zawsze trafia mnie szlag. I właśnie ostatnio do tego stopnia mi dopiekło rzeczone EKG, że złapałem za klawiaturę i piszę... Sprawa dotyczy RTS-ów. Na początek zdeklaruję się od razu: RTS-ów NIE LUBIĘ. Są to dla mnie gry kalekie, które „strategiami" nazwali niedouczeni Amerykanie. Gram w nie i owszem, ale głównie po to, żeby zobaczyć, co w tym takiego jest, że rozsądni poniekąd ludzie (np. Haszak, którego opisy do „Jest taktycznie" w TS były czymś fantastycznym) wpadają w zachwyty bliskie orgazmowi. I za każdym niemal razem NICZEGO do zachwycania się nie znajduję.

Ostatnie wydania EKG zdominował StarCraft. Pograłem w toto, trzy dni zajęło mi przejście kampanii Ludzi i Protów, do Zergów nawet nie podchodziłem. Świetny filmik końcowy dla Protossów, beznadziejny dla Ludzi, ten dla Zergów obejrzałem u kumpla. Jak płatki owsiane - jakoś się to przełknie, ale wspominać nie ma czego. Potem był Brood War. To samo: genialny filmik dla Protów, denny dla Terran (miała to być Kawaleria Kosmosu, ale nie wyszło), a o Zergach tradycyjnie można zapomnieć. Potem usiadłem do Battle.net, bo naiwnie myślałem, że tam będzie lepiej. I po raz kolejny okazało się, czyją matką jest nadzieja... Krótko: 90% graczy na Battle.net absolutnie NIE MYŚLI. Wszystko na co ich stać, to... rush. Kiedy na pytanie, czy gram 1/1 odpowiadam, że nie, bo skopać rzyć rusherowi to mogę i bez Sieci (wystarczy grać z komputerem), to zwykle dostaję kilka epitetów... Cóż, znak czasu. Żeby ograniczyć tego typu pytania, napisałem sobie w „Player Profile", że nie lubię gry 1/1. Wychodzi na to, że nikt tego nie czyta...

Ostatnio grałem z gościem o ksywie Master (co dowodzi, że megalomania w narodzie nie zginie), który zastrzegał się, że nie będzie „rushować". I po 5 minutach gry miałem w bazie 6 zergowych kundelków... Wkurzyłem się, ale dobra - może facet inaczej nie umie. Żeby chociaż ten Master umiał dobrze robić rush... Rozproszyłem proby (Proty rulez!) i koleś zaczął je ganiać, zamiast skupić się na niszczeniu bazy. Trzy wyprodukowane pospiesznie Zeale przerobiły atakujących na kompost. A potem było NUDNO, aż do bólu. Gość robił rushe z regularnością, według której można było ustawiać zegarek. Jak miał już hydry, to u mnie były „pajączki", jak miał mutki, to u mnie bazy pilnowały scouty. I tak to sobie szło, według najlepszych prawideł wojny pozycyjnej. W pewnym momencie stwierdziłem, że gdyby nie konieczność dodawania co jakiś czas kolejnej jednostki do kolejki, to mógłbym zwinąć okno do listwy i odpalić coś innego - stworzyłem system samowystarczalny. Traciłem wojska na odparcie rusha, po czym odbudowywałem je i następował kolejny rush. A że plansza była bogata w kryształy i gaz, trwało to i trwało. Jedyny zysk z tego miała TP SA. W końcu znudziło mi się, solidnie zabrałem się do gry, zbudowałem drugą bazę, wyprodukowałem lotniskowce i ze wsparciem Zeali ruszyłem na wroga. Okazało się, że gość ładował forsę w produkcję jednostek, zaniedbując obronę. Zacząłem go rozjeżdżać.

I wtedy gość się ROZŁĄCZYŁ. Słowa, które wysyłałem pod jego adresem nie nadają się do druku nawet po wykropkowaniu. Ktoś powie: jednostkowy przypadek. Niestety, nie. Przyznaję, na Batku nie jestem znowu tak często, ale tych kilkanaście gwiazdek na fladze uzbierałem. I z moich obserwacji wynika, że bezmyślni rusherzy stanowią większość graczy na StarCraft POL-1. Jest kilku naprawdę fajnych ludzi (pozdrowienia dla Strike Force Poland i Dragoona Six - jeszcze zatańczę na Twoim grobie!), ale giną w masie beznadziejności.

Moim zdaniem popularność takiego stylu gry spowodowana jest absolutnym BRAKIEM realizmu w RTS-ach. Po prostu łatwiej wyprodukować 100 jednostek i zadeptać wroga, niż wykombinować sprytny atak dziesięcioma. Jednostka z 1 punktem życia walczy tak samo jak ta z pełnym zapasem HP - nie liczą się uszkodzenia. Zero zaopatrzenia - jedna jednostka może wystrzelać dziesiątki innych i łata po planszy godzinami bez uzupełniania paliwa i amunicji. Nie istnieje morale - żołnierz wykona każde zadanie, nawet bezsensowne. Tego typu zarzuty można mnożyć i mnożyć... To niby ma być REALIZM? Chyba dla Amerykanów, skoro dla nich szczytem wyrafinowanego dowcipu jest „Świat według Bundych", to chyba poczucie humoru mają takie samo jak realizmu.

A teraz o chlubnych wyjątkach. Istnieje jeden naprawdę realistyczny RTS, który można nazwać prawdziwą strategią. A nazywa się on Harpoon. Zdziwieni? Założę się, że większość pożal się Boże „strategów" od RTS-ów nawet nie zna tej nazwy. Tak, tak, oto jedyna naprawdę zasługująca na miano strategii gra Real Time. Po pierwsze: niczego się nie produkuje, co wymusza szanowanie jednostek. Po drugie: kolosalną rolę odgrywa rozpoznanie, co uniemożliwia ataki „kupą" w ciemno. Po trzecie: broń i przenoszące ją platformy mają określony zasięg i zdolności do wykrycia celu. Po czwarte: uszkodzony okręt traci częściowo możliwości bojowe. Po piąte: sprzęt się od czasu do czasu psuje, co wymusza zmianę obmyślonej strategii. Po szóste: różna broń ma różną skuteczność i przeznaczenie. Nie da się zniszczyć lotniskowca z działka 20 mm. Po siódme: komputer naprawdę doskonale obchodzi się ze swoimi jednostkami i wie jak szybko wysłać siły gracza na morskie dno. Po ósme... Chyba wystarczy. Kto ciekawy, niech się z grą zapozna.

Podsumowując: zwolennicy TBS-ów! Nie dajcie się zwariować. RTS-y to prymitywne rąbaniny, a nie gry godne stratega. To my, „TBS-owcy", jesteśmy elitą komputerowych strategów!

Marcin „Srebrna Łza" Jankowski (silver@ocean.univ.gda.pl; http://www.ocean.univ.gda.pl/˜silver)

Nie istnieje jakaś straszna zmowa przeciw TBS-om i ich zwolennikom, objawiająca się tym, że nie drukujemy materiałów na ten temat. O dziwo, chęć spisywania swych przeżyć oraz dzielenia się przemyśleniami mają zwykle miłośnicy strategii czasu rzeczywistego. Zresztą popatrz na swój list. Ile w nim miejsca poświęciłeś tak nie lubianemu StarCraftowi! Czyli w tych nieszczęsnych RTS-ach jest coś, co wzbudza emocje. Zarówno negatywne, jak i pozytywne.

Oczywiście, z większością Twoich zarzutów się zgadzam, ale musimy (to znaczy nie musimy, ale możemy) przyzwyczaić się do pewnej konwencji. Bardzo lubię filmy z agentem 007 („My name is Bond. James Bond"), a przecież realizmu w nich tyle, co kot napłakał. Podobnie w RTS-ach. One nie powstały po to, by wiernie symulować przebieg zmagań, choć zdarzają się przecież gry tego gatunku, osadzone w realiach historycznych (SM Gettysburg!), czy też takie, w których nie można powoływać nowych jednostek, lecz trzeba kontentować się tym, co zastaliśmy na początku bitwy (Myth, War of the Worlds).

Teraz o „rushowaniu". Podzielam Twój pogląd, że zabawa mija się z celem, jeśli zaczyna się i kończy na rushu (jak mawiał pan Zagłoba o husarii: „jak ona nie przejedzie przez wroga, to ją przejadą"). Wiem, że niektórzy grają z pewnym limitem czasowym, umawiając się, że np. nie wolno zaatakować wcześniej niż po 15 minutach czy półgodzinie. Rush poważnie utrudniają też mapy duże lub ze zróżnicowanym ukształtowaniem terenu. Zabawne, rusherzy często boją się prawdziwej rozgrywki. Kiedyś jednemu takiemu zaproponowałem pojedynek, pod warunkiem, że zagramy na dużej, nie znanej mu mapie i damy sobie piętnaście minut „luzu". I co? Odmówił.

generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

Ankieta Heroes of Might & Magic III (GAMBLER 9/99)

Ulubione miasto (lub miasta - można podać dwa):

....

....



AEROKLUB GAMBLERA

Lato w pełni. Właśnie wróciłem znad jeziora i ślicznie spalonymi pleckami straszę Zgredaktora, który siedzi w redakcji blady, bez cienia opalenizny. Haszak tak samo. Jedyna ich nadzieja w tym, że Alex wróci z wakacji wypoczęty i będą mogli wyjechać na urlopy.

Na dobry początek - rozstrzygnięcie konkursu z nr. 7/99. Żółtego „Tygrysa" dostaje autor tekstu o Falconie 4.0. Serdecznie gratuluję. Nagroda w drodze.

Falcon 4.0

Proszę traktować moje uwagi jako wskazówki dla graczy zaczynających swoją przygodę z najnowszym Falconem. Pragnę zaznaczyć, że używam patcha 1.06, a gram z ustawieniami maksymalnego realizmu (wyłączam tylko chmury).

Na początek kilka słów na temat przycisku HANDOFF, znajdującego się obok RWR. W jednym z numerów Gamblera padło pytanie, do czego on właściwie służy. Jeśli ten przycisk nie jest wciśnięty (nie jest podświetlony), to RWR automatycznie wybiera i obramowuje rombem cel będący (według niego) największym zagrożeniem dla samolotu. Gdy wciskamy HANDOFF, RWR obramowuje cel stanowiący następne największe zagrożenie. Przycisk będzie zawsze podświetlony, gdy zaznaczony cel nie jest dla samolotu największym zagrożeniem. Kolejne naciśnięcia powodują, że komputer obramowuje obiekty następne w kolejności pod względem stwarzanego zagrożenia.

Każdy lot bojowy powinien być poprzedzony bardzo dokładną analizą misji, którą mamy wykonać. Jest to niby oczywiste, ale nie każdy się do tego stosuje. Sam na początku tego nie przestrzegałem, byle tylko jak najszybciej znaleźć się w powietrzu. To błąd, który zazwyczaj kosztuje życie. ZAWSZE należy dokładnie przeanalizować położenie poszczególnych steerpointów, ukształtowanie terenu, sprawdzić pokrycie terenu na trasie przelotu radarami obrony przeciwlotniczej itp. Bardzo ważne jest, aby obejrzeć sobie przypuszczalne położenie samolotów KRLD, wykonujących BARCAP-y, położenie stanowisk SAM-ów i, o ile to możliwe, tak zmienić trasę przelotu, aby ominąć te zagrożenia szerokim łukiem. Nie oszukujmy się, to nie jest „Top Gun" - w 99 przypadkach na 100 nie wygramy pojedynku 5 na 2, gdy lecimy obciążeni 4 bombami MK-84. Mądry pilot to moim zdaniem taki, który nie szuka guza - dzięki temu pożyje dłużej, a może i wykona swoje zadanie. Oczywiście, należy trzymać się generalnej zasady: latać szybko i nisko, najlepiej poniżej 500 stóp. Nieporozumieniem jest natomiast trzymanie się założonych przez program wysokości przelotów między steerpointami. Gdy przelecimy za linię frontu, lot na wysokości kilku-, kilkunastu tysięcy stóp to proszenie się o zestrzelenie.

Jeśli chodzi o ataki A/G, to zawsze warto zabierać ze sobą przynajmniej jedną rakietę typu HARM w celu uciszenia najgroźniejszego SAM-a w pobliżu celu. Rakiety HARM najlepiej i najskuteczniej odpalać w odległości ok. 5-7 mil od źródła promieniowania - trafiają na 99%.

Do bombardowania dużych celów (magazyny, fabryki itp.) najlepiej używać bomb GBU-24B - robią najwięcej szkód, są bardzo precyzyjne. Czasami wystarczy jedno podejście, aby zniszczyć cel. Dzięki temu skracamy czas przebywania w strefie największego zagrożenia. Mk-84 dają podobne zniszczenia, ale trafienie w cel wymaga więcej koncentracji i nie zawsze udaje się za pierwszym podejściem. BSU-50 to odmiana bomby Mk-84 - doskonała do zwalczania skoncentrowanych grup pojazdów, np. kolumn czołgów. Dzięki rozwijanemu spadochronowi opada bardzo wolno, co umożliwia zrzucanie jej z bardzo małych wysokości - efekt naprawdę piorunujący! Niestety, można zabrać najwyżej 4 bomby (to ich największa wada). Do zwalczania pojazdów opancerzonych, artylerii czy piechoty doskonałe są bomby kasetowe, wolę jednak używać BSU-50 ze względu na duży promień rażenia. Bomb kasetowych używam przeciw pojedynczym celom, np. wyrzutniom rakiet. Niechętnie natomiast używam rakiet niekierowanych LAU-5003A - nie dość, że muszę wystrzelić wszystkie w jednej serii, to trafić nimi trudno (podobnie jak z działka). Kiedy jednak już się trafi, jest na co popatrzeć.

Do bombardowania lotnisk najlepiej używać BLU-107/B Durandal, w kompletach po 12 sztuk. Jeśli nadleci się równiutko wzdłuż środka pasa startowego i odpali wszystkie jednocześnie (z ustawionym odstępem uderzenia co 175 stóp), lotnisko mamy z głowy za jednym podejściem. Uwaga, program często automatycznie przydziela do bombardowania pasów startowych GBU-24B - zawsze należy wymienić je na Durandale, które gwarantują trwalsze zniszczenia i to na dłuższych odcinkach.

Nie ma sensu rozpisywać się o Maverickach, które są bardzo łatwe w użyciu i dość skuteczne. Zabieram je głównie wtedy, gdy wiem, że będę musiał zniszczyć pojedyncze cele w krótkich odstępach czasu (np. wyeliminować obronę przeciwlotniczą portu na podejściu do zbombardowania tankowca), a jak wiadomo Maverickami można namierzyć cel bardzo szybko i z dość dużej odległości.

Przy okazji ataków A/G warto wspomnieć o misjach BAI, należących do najtrudniejszych misji A/G. Ich celem są oddziały HQ, kolumny pancerne lub inżynieryjne. Największą trudnością w takiej misji jest znalezienie właściwego celu - co prawda na mapie zaznaczono trójkątami jego prawdopodobne położenie, ale zazwyczaj nijak się to ma do stanu faktycznego. Jedynym wyjściem (chociaż nie zawsze gwarantującym 100% pewności) jest niezwykle staranna i uważna analiza odprawy przedstartowej. Zazwyczaj podany jest obszar, na którym można znaleźć poszukiwany obiekt (obiekty), np. kolumna czołgów stacjonuje w promieniu 2 mil od określonego miasta.

Jeśli wiemy, że cel się porusza, należy dokładnie obejrzeć w powiększeniu rozkład dróg w strefie przebywania wroga (pojazdy najczęściej poruszają się drogami) - oszczędzi nam to latania w kółko i wypatrywania malutkich punktów, które mogą być naszym celem. Wystarczy lecieć wzdłuż drogi i wypatrzyć przeciwnika. Potem wiadomo, co robić. Aby uzyskać 100-procentową pewność, że zniszczone pojazdy to był nasz cel, koniecznie trzeba sprawdzić w opcji menu INTEL - ORDER OF BATTLE, jakie pojazdy i w jakiej liczbie wchodzą w skład danego oddziału. Jeśli nie wiemy dokładnie, jak wyglądają poszczególne pojazdy, można je sobie obejrzeć w opcji menu TACTICAL REFERENCE. Ja zawsze tak robię i notuję sobie na kartce skład i wyposażenie celu.

Przejdźmy teraz do walk powietrznych. Moim zdaniem są bardzo trudne. Pojedynek z przeważającymi liczebnie myśliwcami wroga w 3 przypadkach na 4 kończy się porażką. I znowu najlepszą metodą jest latanie z nosem przy ziemi, z anteną radaru ustawioną tak, aby skanowała przestrzeń na wysokościach od 15 do 25 tysięcy stóp, tam bowiem zazwyczaj latają myśliwce wroga. Należy pamiętać, że w tej grze poważnym zagrożeniem jest nawet MiG-21, który nie zauważony lub zlekceważony przez gracza może zbliżyć się na odległość odpalenia. Zazwyczaj w takiej sytuacji pilot słyszy od skrzydłowego (jeśli ten jeszcze żyje): „Archer inbound!" i po sekundzie spada w płomieniach na glebę.

Przy okazji warto wspomnieć o koszmarze, jakim są rakiety IR. Praktycznie jedyną pewną metodą ostrzegania przed tymi rakietami są komunikaty skrzydłowego, z zastrzeżeniem jak wyżej. Można co prawda domyślić się, że są odpalane przez samolot, który nas namierza, i wyrzucić kilka flar, lecz w ferworze walki nietrudno przeoczyć jakiś sygnał z RWR. Jedyna pewna metoda (skuteczna również w przypadku rakiet naprowadzanych radarem) to omijanie myśliwców wroga i lot na małej wysokości. Oczywiście, można próbować jako pierwszy zaatakować wroga z większego dystansu, lecz nie polecam tej metody (chyba że celem misji jest zniszczenie konkretnych maszyn) - gdy strącimy samolot nieprzyjaciela, zaalarmujemy innych Koreańczyków.

Warto jeszcze wspomnieć o namierzaniu maszyn wroga. Radar w trybie realistycznym pokazuje tylko kierunek i wysokość samolotu (tryb TWS). Nie ma właściwie żadnej możliwości dokładnego sprawdzenia, co konkretnie namierzyliśmy. Jest co prawda widok celu, ale tylko z pozycji wystrzelonej rakiety, tzn. rakieta musi lecieć, wtedy dopiero możemy sobie obejrzeć, do czego strzeliliśmy. W tej sytuacji jedyną sensowną metodą identyfikacji celu jest obserwacja wysokości namierzonego celu.

Zauważyłem, że określone maszyny wroga w 90% przypadków latają na tych samych wysokościach. Od 1000 do 3000 stóp latają helikoptery, w okolicach 10-15 tysięcy stóp można spotkać samoloty szturmowe i mniejsze bombowce (np. Su-25 lub Il-28), 20-25 tysięcy to już myśliwce (najczęściej MiG-29 i Su-27), od 30 tysięcy w górę spotyka się Il-76 (zazwyczaj pełnią rolę tankowców lub samolotów wczesnego ostrzegania). Oczywiście nie zawsze ww. samoloty latają dokładnie tak, jak napisałem, szczególnie dotyczy to samolotów szturmowych i bombowców, które w okolicach celów mogą obniżać lot, aby zrzucić bomby. Podobnie jest w okolicach lotnisk, gdzie samoloty mogą nabierać wysokości po starcie lub podchodzić do lądowania. Jednak w większości wypadków powyższa metoda identyfikacji jest bardzo skuteczna i darzę ją dużym zaufaniem.

Na koniec chciałbym udzielić kilku ogólnych rad dotyczących gry. Warto ustawić oba kanały komunikacyjne COM1 i 2 w pozycji FLIGHT, dzięki czemu będziemy słyszeć komunikaty wyłącznie od członków swojej grupy. Jeśli ustawimy kanały w pozycji BROADCAST, to podniesie to dramatyzm sytuacji (będziemy mieć wrażenie uczestniczenia w wielkiej wojnie), ale utrudni znacznie komunikację z kolegami z grupy. Wystarczy raz przeoczyć ostrzeżenie o bandycie na 6 i koniec wycieczki. Ustawiając komunikację wyłącznie jako FLIGHT, zyskamy spokój i dokładną informację o tym, co się dzieje wokół naszych samolotów.

Istotną sprawą w Falconie 4.0 jest komunikacja ze skrzydłowymi. Ogólnie działa bardzo sprawnie. Mam jednak pewne zastrzeżenia do wykonywania moich rozkazów przez pilotów. Zdarzało się czasem, że gdy moja grupa wykonała zadanie i wracała do bazy, wydawałem rozkaz RETURN TO BASE pilotowi, którego samolot był uszkodzony lub miał mało paliwa. Niestety,

nigdy, przenigdy żaden pilot nie wykonał mojego polecenia. Ta niesubordynacja często kończyła się jego zejściem. Jeśli ktoś z Czytelników rozwiązał ten problem, proszę o informację.

Podobnie ma się sprawa z komendą PINCE, która powinna zmuszać pilotów do atakowania namierzonego celu naziemnego. Piloci niby coś tam zrzucają, ale tak, że sam nie wiem, czy na mój rozkaz, czy z własnej woli - rzadko trafiają w cokolwiek. Jeśli chodzi natomiast o fazę końcową każdej misji, czyli lądowanie, to warto wykonywać wszelkie polecenia wieży kontrolnej. Jeśli zgłosimy się jakieś 15 mil przed lotniskiem i będziemy wykonywać polecenia kontroli lotów, to w pewnym momencie znajdziemy się dokładnie na linii pasa startowego, co zaoszczędzi nam kłopotów z ustawieniem samolotu w odpowiedniej pozycji.

Kończąc, pozdrawiam wszystkich Pilotów, życząc tylu lądowań, co startów i zachęcam do pisania na temat Falcona 4.0.

Darek „Solo" Żak (dzsolo@polbox.com)

PS W opcji LOGBOOK - LOAD PHOTO proponuję wybrać sobie fotografię oznaczoną kryptonimem M_S_2_01 - w porównaniu ze zdjęciami pozostałych pilotów (obu płci) to jest wyjątkowo udane!

A oto tekst zdobywcy drugiego miejsca.

Brygada Pościgowa

Zamiar utworzenia specjalnej grupy myśliwskiej, nazwanej później Brygadą Pościgową, powstał w Sztabie Lotniczym w marcu 1939 roku, w obliczu realnej groźby hitlerowskiej agresji. Do organizacji jednostki przystąpiono w maju. Na dowódcę powołano pułkownika pil. Stefana Pawlikowskiego, dotychczasowego dowódcę 1 Pułku Lotniczego. W trybie tajnym powstał sztab B.P. w następującym składzie:

Dca brygady - płk pil. Stefan Pawlikowski

Zastępca dcy brygady - ppłk pil. Leopold Pamuła

Szef sztabu brygady - mjr dypl. pil. Eugeniusz Wyrwicki

Oficer taktyczno-operacyjny brygady - kpt. dypl. pil. Stefan Łaszkiewicz

Oficer do zleceń specjalnych - kpt. pil. Stefan Kołodyński

Oficer do spraw zaopatrzenia brygady - kpt. pil. Tadeusz Grzmilas

Adiutant dcy brygady - por. pil. Zbigniew Kustrzyński

Według „Ogólnych wytycznych dla lotnictwa myśliwskiego" wydanych przez Naczelnego Dowódcę Lotnictwa i Obrony Przeciwlotniczej - gen. bryg. pil. Józefa Zająca, B.P. miała na wypadek wojny bronić obszaru miasta Warszawy. Początkowo brygada została przekazana pod rozkazy dowódcy obrony przeciwlotniczej m. st. Warszawy - pułkownika Kazimierza Barana. Po licznych dyskusjach ustalono jednak, że B.P. będzie działać samodzielnie, z zadaniem zwalczania samolotów nieprzyjaciela, znajdujących się w rejonie na zewnątrz ochronnej strefy ogniowej artylerii plot.

Brygada Pościgowa posiadała własną sieć naprowadzania myśliwców na wrogie samoloty. Ośrodek dowodzenia brygady połączony był z centralną zbiornicą meldunkową, do której „szły" wszystkie wiadomości o nadlatujących samolotach z całego kraju. Ponadto podjęto współpracę z rozgłośnią Warszawa I, która nadawała komunikaty o zbliżających się samolotach. W celu sprawniejszego naprowadzania pilotów brygady na cel opracowano system polegający na podziale obszaru wokół Warszawy na szesnaście sektorów za pomocą linii prostych, wychodzących promieniście ze środka Warszawy, oraz trzech współśrodkowych okręgów, odległych od siebie o 20 km. Sektory miały numery od 1 do 16, a okręgi oznaczono literami a, b, c.

Równie ważnym zagadnieniem było przygotowanie warszawskiego węzła lotnisk. Przewidywano, że nieprzyjaciel będzie forsował naloty z kierunku północnego, północno-zachodniego i północno-wschodniego.

W skład Brygady Pościgowej weszły dwa dywizjony myśliwskie: III/1 i IV/1, liczące łącznie 5 eskadr:

III/1 Dywizjon Myśliwski - dowódca kpt. pil. Zdzisław Krasnodębski

111 eskadra - 17 pilotów, 12 samolotów PZL P-11c - dowódca kpt. pil. Gustaw Sidorowicz

112 eskadra - 17 pilotów, 6 PZL P-11c, 4 PZL P-11a - dowódca kpt. pil. Tadeusz Opulski

IV/1 Dywizjon Myśliwski - dowódca kpt. pil. Adam Kowalczyk

113 eskadra - 16 pilotów, 5 PZL P-11c, 5 PZL P-11a - dowódca por. pil. Wieńczysław Barański

114 eskadra - 17 pilotów, 8 PZL P-11c, 4 PZL P-11a - dowódca kpt. pil. Juliusz Frey

123 eskadra - 12 pilotów, 12 samolotów PZL P-7 - dowódca kpt. pil. Mieczysław Olszewski (eskadra weszła w skład B.P. dopiero na początku września)

Płk Pawlikowski miał do dyspozycji 83 pilotów oraz 54 samoloty myśliwskie, by obronić przed nalotami przeszło milionową rzeszę mieszkańców Warszawy.

30 sierpnia 1939 roku piloci brygady otrzymali rozkaz udania się na lotniska operacyjne. IV/1 Dywizjon odleciał na lotnisko polowe Poniatów koło Jabłonnej. III/1 Dywizjon przeniósł się na lotnisko Zielonka koło Warszawy. Podczas lądowania chor. pil. Janicki ze 111 eskadry rozbił samolot, sam nie odniósł obrażeń.

Zgodnie z założeniami planu „Fall Weiss" niemiecka nawałnica rozpoczęła się 1 września 1939 r. W tym pierwszym dniu Brygada Pościgowa stawiała najbardziej skuteczny opór spośród jednostek lotnictwa dyspozycyjnego naczelnego wodza. Między godziną 7 a 8 rano brygada rozpoczęła walkę z kierującą się na Warszawę niemiecką wyprawą bombową. Sprawnie przeprowadzony atak doprowadził do rozbicia szyku 80 samolotów bombowych Luftwaffe. Polscy piloci dzięki odważnym atakom zaliczyli 10 zwycięstw. Po południu doszło do następnych starć. Kolejne samoloty zostały zestrzelone. Niestety, nie obyło się bez strat własnych. Śmierć poniósł kpt. pil. Mieczysław Olszewski, dowódca 123 eskadry. Ppor. pil. Jerzy Palusiński, samotnie atakując kilkanaście bombowców, zestrzelił na pewno jednego (a drugiego prawdopodobnie), zanim został ranny i zmuszony do lądowania w przygodnym terenie na zestrzelonym samolocie. Piloci niemieccy kilka razy ostrzelali Polaków ratujących się na spadochronie, np. ppor. Antoniego Danka i Feliksa Szyszkę, a także por. pil. Aleksandra Gabszewicza. W pierwszym dniu wojny zestrzelono 14 samolotów wroga na pewno, 5 prawdopodobnie, 10 uszkodzono. Straty własne to 10 samolotów zniszczonych, 24 uszkodzone, 2 pilotów zabitych, 8 rannych.

Następnego dnia główny nacisk dowództwo brygady położyło na doprowadzenie mocno uszkodzonych samolotów do stanu używalności. Po doświadczeniach dnia poprzedniego Niemcy zmienili taktykę. Rozdzielili się nad Węgrowem i ominęli szerokim łukiem dywizjon III/1. Chociaż polscy piloci blisko 40 razy wychodzili w powietrze, do walk nie doszło.

3 września Brygada Pościgowa otrzymała nową, skuteczniejszą radiostację, co znacząco poprawiło naprowadzanie samolotów. Zmieniono także taktykę działań, wprowadzając loty patrolowe. Około godziny 10.00 piloci III/1 Dywizjonu starli się z Messerschmittami Bf-110 i odnieśli nad nimi 3 zwycięstwa. Po stronie polskiej odnotowano także straty. Zestrzelony został kpt. pil. Zdzisław Krasnodębski. Pil. Zdzisław Horn został ciężko ranny, jednak udało mu się szczęśliwie wylądować. Ogółem Niemcy stracili 4 samoloty (1 Do-17, 4 Bf-110).

4 września Brygada Pościgowa zmieniła lotniska polowe. Po południu III/1 Dywizjon przechwycił silną formację Luftwaffe w rejonie Wołomina, Błonia i Babic. Niemieccy piloci zostali zmuszeni do zrzucenia bomb i sromotnej ucieczki. Polacy zestrzelili tylko jeden wrogi samolot.

Kolejne dwa dni były bardzo ciężkie. Samoloty znajdowały się w opłakanym stanie. Brakowało części zamiennych. Nierzadko mechanicy musieli improwizować, np. wzmacniając przestrzelone śmigła drutem. Mimo tych trudności brygada nadal prowadziła walkę. 5 września zestrzeliła 9 samolotów. Zginął przy tym dowódca 112 eskadry, por. pil. Stefan Okrzeja. W następnym dniu brygada wykonała akcję zaczepną w rejonie Łodzi. W sumie zestrzelono kolejnych 12 samolotów.

7 września Brygada Pościgowa została przebazowana pod Lublin. Została także uzupełniona samolotami z wycofanych dywizjonów armii. W następnych dniach sytuacja stała się wręcz beznadziejna. Brakowało dosłownie wszystkiego. Raz po raz w tłumie uchodźców utykały rzuty kołowe. Sprzęt lotniczy, eksploatowany ponad miarę, był w opłakanym stanie, coraz bardziej kurczyła się liczba sprawnych maszyn. Pomimo to piloci brygady zestrzelili jeszcze kilka samolotów niemieckich: 8 września - 1 He-111, 1 Ju-86, 1 Hs-126; 9 września - 1 He-111; 16 września - 1 He-111, 1 Hs-126; 17 września - 1 Do-17.

Piloci Brygady Pościgowej wykazali się świetnym wyszkoleniem, męstwem, ofiarnością, brawurą w walce powietrznej z napastnikiem uzbrojonym w znacznie szybsze, lepiej uzbrojone, nowocześniejsze samoloty. Zestrzelili 47 samolotów niemieckich (opierałem się tylko na jednym z wielu źródeł, więc liczba ta może nie być dokładna, spotkałem się z wersją, że liczba zestrzeleń sięgnęła 50, a nawet więcej). Po przegranej lotnicy przedostali się różnymi drogami do Francji, a następnie do Wielkiej Brytanii i tam podjęli dalszą walkę z hitlerowskimi Niemcami.

Łukasz „Frodo" Kustrzyński (frodoo@friko5.onet.pl)

Gratuluję obu zwycięzcom - wybór był trudny, przyznacie sami.

Kilka słów o turnieju na Gambleriadzie. Na płytce, w Kąciku Pilotów Wirtualnych znajdziecie przygotowane misje do Su-27 ver.1.5. Nagrajcie z nich filmy i przyślijcie do nas. Na tej podstawie przeprowadzimy kwalifikacje do turnieju. Jak się pewnie domyślacie, będzie to turniej Su-27 ver.1.5. Życzę miłego nagrywania filmików i żegnam - do przeczytania za miesiąc.

Gen. TopGun (topgun@gambler.com.pl)



KLUB SPORTOWY GAMBLER

Ciepła i wilgotna aura tegorocznego lata sprzyja pączkowaniu ciekawych pomysłów i inicjatyw :-). Wybici z rytmu dnia codziennego, snujecie ambitne plany. Dotyczy to przede wszystkim fanów gier menedżerskich.

W połowie lipca otrzymałem dwa „e-listy". Oba dotyczyły planów stworzenia menedżera ligi polskiej i wzywały wszystkich sympatyków wirtualnego futbolu do współpracy. Chociaż straciły trochę na aktualności, zamieszczam je. Pomocnych rąk nigdy za dużo.

Kristoff

PS Mnie również letnia gorączka dała się we znaki. Szukając ulgi w czasie upałów, wymyśliłem nazwę dla pisma o komputerach. KompPress - czy ta nazwa nie jest „cool"?



Polski Manager 1

Do zrobienia menedżera piłkarskiego zabieram się nie po raz pierwszy, ale nigdy jeszcze nie udało mi się tego pomysłu zrealizować. Przeszkody były różne, czasami sprawa wyglądała już całkiem dobrze, ale zwykle kończyła się na niczym. Tym razem jednak postaram się zrobić wszystko, aby swój pomysł zrealizować.

Chodzi mi o stworzenie porządnego menedżera, który nie znudzi się po dwóch dniach grania, o zrobienie naprawdę ciekawej i wciągającej gry. Nie będzie to (mam nadzieję) kolejny nieudany menedżer polskiej ligi. Mam mnóstwo pomysłów i jestem otwarty na pomysły innych. Stwórzmy coś naprawdę dobrego!

Oto lista ludzi, którzy będą potrzebni do tworzenia gry:

a. Koder/programista - jeden lub kilku, którzy będą ze sobą współpracować. Jeśli będzie wielu chętnych, przeprowadzę selekcję. Myślę, że wybiorę spośród zgłaszających się pierwszą osobę, która będzie odpowiadała moim wymaganiom...
b. Graficy - 2D lub 3D. Grafików może być dwóch, trzech albo więcej.
c. Muzycy - może być kilku. Chodzi o zrobienie muzyki pasującej do gry, najlepiej z motywami piłkarskimi, ale przede wszystkim umilającej rozgrywkę. Będzie również potrzebna muzyka do intro. Możliwe, że przydadzą się też pojedyncze odgłosy.
d. Text writerzy - czyli ludzie do zbierania i przepisywania statystyk. Również do oceniania zdolności poszczególnych piłkarzy i drużyn. Muszą być zorientowani w temacie i mieć dostęp do wiadomości o piłce nożnej.
e. Ktoś do zrobienia oficjalnej strony WWW gry, czyli osoba mająca praktykę w tworzeniu witryn WWW. Strona musi być estetyczna i szybko działająca. Najlepiej, aby powstała jak najszybciej, można by na niej umieszczać wiadomości o powstawaniu gry.



I to chyba wszyscy specjaliści potrzebni przy tworzeniu gry. Jeśli jednak pominąłem jakąś specjalizację, to bardzo przepraszam - każdy może się przydać, trzeba tylko chcieć i mieć czas.

A teraz kilka spraw organizacyjnych. Oto kilka warunków, na które każdy powinien przystać. Jeśli jesteście zainteresowani zrobieniem menedżera i odpowiadają Wam moje warunki, zapraszam do współpracy.

1. Dużą część gry zamierzam wykonać podczas wakacji, dlatego każdy zainteresowany powinien mieć w wakacje sporo wolnego czasu. Nie chodzi mi o dyspozycyjność przez 24 godziny na dobę, ale o to, aby nie deklarować pomocy, jeśli ktoś ma zamiar wyjechać na całe wakacje.
2. Ważna rzecz: nie tworzymy tej gry dla pieniędzy! Jeśli znajdzie się dystrybutor chętny do wydania jej i zapłacenia za nią, środki finansowe zostaną rozdzielone między autorów. Nie będę zatrzymywał cashu dla siebie! Jednak uprzedzam, że nie chcę tworzyć gry tylko dla pieniędzy, to nie jest mój główny cel. Chodzi mi o robienie gry dla przyjemności, czegoś z serca, z miłości do piłki nożnej. Nie wiadomo, jak chęci będą się miały do zdolności, ale postaram się, aby gra była jak najlepsza. Niewykluczone również, że w przyszłości powstaną kolejne edycje.
3. Nie potrzebuję ludzi, którzy tylko chcą, ale nic nie robią. Każdy powinien sobie zadać pytania: Czy będę w stanie pomoc? Czy będę miał czas? Czy chcę to robić i czy wytrwam w postanowieniu? Pozytywne odpowiedzi oznaczają dalszą współpracę.
4. Każda zainteresowana osoba jest zobowiązana do utrzymywania stałego kontaktu ze mną. Może to być kontakt przez e-mail lub Pocztę Polską.

W najbliższym czasie zamierzam zebrać ludzi, z którymi zacznę tworzyć grę. Zastrzegam sobie prawo selekcji. Wybiorę przede wszystkim tych, którzy przejawią tyle chęci do stworzenia tej gry, co ja. Liczą się również zdolności i czas, którym się dysponuje.

To chyba tyle ważniejszych spraw. O wszystkich nowościach będę Was informował pocztą. Powiadomię Was również kogo dokooptowałem do ekipy tworzącej grę.

deekay/grinders^fRC
Darek Kirszling
ul. Porazińskiej 2
84-230 Rumia
tel. (058) 671 20 63
e-mail: deekay@promail.pl lub deekay@friko7.onet.pl

Polski Manager 2

Uwaga! Informacja dla wszystkich kochających piłkę i komputery!

Planuję stworzyć menedżera piłkarskiego. W obecnym czasie według opinii graczy, i nie tylko, najlepszy na rynku jest Championship Manager 3 stworzony przez Sports Interactive. W Polsce popularność tego menedżera nie jest zbyt duża, o czym świadczy sprzedaż tego tytułu na naszym rynku (niewiele ponad 1 tys. kopii wg Mirage Media). FIFA '99 uzyskała 10 razy lepsze wyniki. Oczywiście, jest grono polskich wielbicieli CM, grających całe dnie i przeżywających przy niej niezapomniane chwile... Ale nie jest ono tak liczne, jak wynika z ocen redaktorów polskich czasopism komputerowych. Wielu wielbicieli menedżerów uważa serię CM za trudną i zdecydowanie odbiegającą od realiów polskiej piłki. Usilne próby utworzenia przez polskich fanatyków tej gry dodatku z ligą polską nie przynoszą na razie owoców, choć wielu z nich wkłada w to mnóstwo czasu i wysiłku.

Jako dość zaawansowany gracz w CM3 sądzę, że jest to gra dobra, ba, nawet bardzo dobra, ale ma również wady. Moje zastrzeżenia coraz bardziej mnie do gry zrażają.

Proponuję Wam wspólną pracę nad stworzeniem zupełnie nowego menedżera, bardziej zbliżonego do realiów naszej ukochanej ligi polskiej. Prowadzenie Manchestera United nie przynosi tyle frajdy, co pokonanie Pogonią Szczecin Wisły Kraków na ich własnym stadionie czy strzelenie Szamotulskiemu 4 bramek w odstępie 15 minut.

Mam już wstępnie opracowany konspekt gry... czyli już jest jakiś początek. Najbliższy cel to zebranie ekipy co najmniej 10 osób, mniej lub bardziej zaangażowanych w jej tworzenie.

Potrzebni są:

1. Koder
2. Koder
3. Grafik (podstawy grafiki 2D)
4. Muzyk (nie musi być studentem konserwatorium, wystarczą podstawy...)
5. Osoba zajmująca się gromadzeniem informacji na temat zawodników
6. Patrz wyżej
7. Patrz wyżej
8. WWW gry - HTML itp.



Wszyscy chętni do współpracy powinni kochać futbol.

W celu uzyskania dodatkowych informacji proszę pisać pod adresem: lukem2@kki.net.pl

Z góry dziękuję.

Łukasz Miśkiewicz
(lukem2@kki.net.pl)



rozwiązania

MIGHT & MAGIC VII - CZ. 1

Emerald Island

Zadanie zlecone przez lorda Markhama jest w miarę proste. Oto sześć przedmiotów, które trzeba mu dostarczyć:

Seashell - możesz znaleźć w skrzyni po zabiciu Dragonflies albo kupić od dziewczyny spacerującej brzegiem morza.

Longbow - jest w jaskini smoka.

Hat - w opuszczonej świątyni, w jednej ze skrzyń.

Red Potion - możesz ją znaleźć albo zrobić sam, wrzucając czerwoną roślinkę do butelki.

Floor Tile - w opuszczonej świątyni, w bibliotece jest tajne przejście. Gdy je otworzysz, poprowadzi Cię do małego pomieszczenia, gdzie na podłodze leży poszukiwany przedmiot.

Musical Instrument - lutnię ma dziewczyna w miasteczku (spośród przechodniów). Sprzeda ją za 500 sztuk złota.

Możesz też wykonać dodatkowe zadanie, w jaskini smoka odnajdując tarczę zaginionych podróżnych i dostarczając ją lordowi Markhamowi. Ale na wyspie najciekawsze jest to, że możesz zabić smoka!

Jak zabić smoka?

Przede wszystkim musisz przyjąć propozycję Mr Malwicka. Dostaniesz od niego różdżkę wysyłającą czar Fireball. Moc różdżki jest generowana losowo, postaraj się więc, aby miała co najmniej 31 strzałów. Następnie skorzystaj ze wszystkich dostępnych w mieście udogodnień (studnia dająca odporność na ogień, piedestały) i wejdź (z włączoną opcją walki turowej) do jaskini. Smok będzie wtedy jeszcze dość daleko. Strzel do niego Fireballem z różdżki. Potem przekaż różdżkę następnej osobie, niech strzeli i odda kolejnej. I tak do skutku. Zapisuj stan gry po każdej turze (a nawet strzale), bo smokowi czasem wystarczy jedno „mlaśnięcie", aby zabić któregoś bohatera.

Niestety, strzałów w różdżce nie wystarczy do zlikwidowania smoka. Ja miałem szczęście i znalazłem na podłodze różdżkę z czarem Firebolt. Smoka można też wykończyć za pomocą łuków oraz czarów („leczyłem" go Poison Spray), choć jest to bardziej skomplikowane. Przede wszystkim musisz wtedy ciągle zapisywać stan gry i kiedy smok zabije bohatera - odczytywać. Jeśli po wczytaniu gry błyskawicznie naciśniesz Enter, zyskasz szansę, że jeden (lub więcej) Twój bohater będzie mógł przeprowadzić atak, zanim zrobi to smok. W ten sposób możesz walczyć z nim do skutku, sam nie będąc narażony na kontratak.

Po zabiciu smoka możesz (jeśli tylko masz trochę czasu i cierpliwości) uzbierać niezły skarb. Smok na Emerald Island (podobnie jak jego złoty krewniak z szóstej części) nie zawsze znika, kiedy zabierzesz mu skarb. W tym wypadku zapisujesz grę i znowu przeszukujesz ciało. Jeśli znika - „load", jeśli zostaje po zabraniu następnego skarbu - „save", aż Ci się znudzi. Warto mieć za przyjaciela postać o profesji Scholar, wtedy będziesz zawsze wiedział, jakie właściwości ma przedmiot, na który trafiłeś. Przy smoku można znaleźć nawet artefakty i relikty, co jeszcze urozmaica zabawę. Jednak ostrzegam, że gra, w której ma się mnóstwo pieniędzy i znakomite przedmioty, nie jest uczciwa. Większość walk (przynajmniej na pierwszym etapie rozgrywki) jest bajecznie łatwa, a np. hordy goblinów w Harmondale pokonuje się po prostu „pstryknięciem".

Ważna jest też kwestia pieniędzy. Po obrabowaniu smoka miałem ich tak dużo, że nigdy nawet nie przeszukiwałem ciał wrogów, bo mi się nie chciało. W sklepach i gildiach mogłem kupić, co tylko sobie zamarzyłem. Bez tej dodatkowej kasy sprawa jest o wiele bardziej skomplikowana. Wybór należy do Was. Zawsze można znaleźć złoty środek, np. złożyć sobie obietnicę, że obrabuje się smoka tylko z 5 przedmiotów. Wysiłek zostanie nagrodzony, a gra nie zmieni się w istotny sposób.

• • •

W Harmondale czeka Cię zadanie doprowadzenia do porządku zamku, który właśnie dostałeś, czyli wytępienie wszystkich „przeszkadzaczy". Gdy wytłuczesz szczury oraz gobliny, dostaniesz nagrodę. Otrzymasz też polecenie odwiedzenia króla krasnoludów w Stone City, który może wysłać budowniczych, by naprawili szkody. Zanim jednak udasz się w podróż do krainy krasnoludów, odwiedź małą osadę na południowy wschód od Harmondale. Tam staniesz się członkiem Gildii Wody (to bardzo ważne). Po drodze jest MNÓSTWO goblinów, znajdziesz też walczących z nimi rycerzy (możesz ich uzdrawiać).

W Harmondale poproszą Cię o znalezienie brata Darrona Tempera. Jego szczątki (i talię kart) znajdziesz w White Cave Cliffs. Talia kart jest o tyle ważna, że dzięki niej będziesz mógł w każdej gospodzie w Erathii grać w Archomage i uzyskać w ten sposób pieniądze (nieduże, ale zawsze).

Możesz szybko zdobyć punkty doświadczenia, udając się do Tulurean Forest i przyjmując zlecenie od człowieka zwanego Ebednezer Sower. Poprosi on, abyś odwiedził Avlee i odnalazł króla Faerie. O to samo poprosi Yohann Kerrid, dostaniesz od niego zapieczętowany list do króla. Wzdłuż drogi do Avlee stoją drzewa ciskające ogniowymi pociskami. Jeśli nie chcesz z nimi walczyć, szybko przemknij między nimi (najlepiej zakosami, bo wtedy pociski nie trafiają). Jeśli w mieście udało Ci się pozyskać Wind Mastera, sprawa jest jeszcze prostsza - szybko przelecisz nad drzewami.

Kopiec króla Faerie to zaklęte miejsce. Najpierw musisz obejść pagórek zgodnie z ruchem wskazówek zegara, potem przeciwnie do ich ruchu (albo w odwrotnej kolejności, nie pamiętam już). Otworzą się drzwi, za którymi znajdziesz króla Faerie. Za wypełnienie tego prostego zadania dostaniesz w sumie aż 22 tysiące punktów doświadczenia (po zwróceniu fletu Kerridowi). Możesz teraz pomyśleć o nauczeniu bohaterów kilku przydatnych umiejętności. Wszyscy bohaterowie uzyskają status Honorowego Huntera.

Następne łatwe zlecenie otrzymasz od Norberta Thrusha w Erathii, który poprosi o zaniesienie listu lordowi Markhamowi w Tatalii. Gdy wrócisz do Norberta, otrzymasz 5 tysięcy punktów doświadczenia.

Na wczesnym etapie gry najważniejsze jest zdobycie statusu Wizard, dzięki któremu zyskasz dostęp do zaklęć mistrzowskich. Niestety, w tym celu trzeba wykonać trudne i czasochłonne zadanie. Przede wszystkim udaj się na Bracada Desert i porozmawiaj z Thomasem Greyem w School of Sorcery. Przedtem jednak MUSISZ zdobyć przyjaźń Wind Mastera (znajdziesz go w Avlee lub Tulurean Forest), gdyż bez czaru latania trudno poruszać się po pustyni, możesz też mieć kłopoty z dalszą częścią zadania. Dowiesz się od Greya, że musisz znaleźć sześć części Golema. Niestety, zostały rozrzucone aż w pięciu krainach!

Głowa jest najbliżej - na pustyni, niedaleko stajni. Tylko nie zabieraj głowy oznaczonej jako Abbey Normal Head, bo skonstruowany przy jej użyciu Golem zaatakuje Cię.

Tułów znajduje się w Barrow Downs.

Ramiona - jedno w Tatalii, na wschód od Tidewater Caverns Island, drugie - w Avlee, na środkowej wyspie.

Nogi - obie są w Deyja, jedna na północnym wschodzie, druga na północnym zachodzie.

Używając czaru Fly, masz szansę unikać walk z licznymi przeciwnikami, na których trafisz po drodze. Po skompletowaniu części Golema wróć do Greya. Otrzymasz status Wizard.

Okolice Barrow Downs w miarę łatwo eksplorować - głównym zadaniem jest dotarcie do Stone City (tam między innymi mieszka Expert Merchant). Jeden z krasnoludów da Ci zlecenie oczyszczenia kopalni z troglodytów - zadanie w miarę łatwe, ale przez pewien błąd w grze możesz mieć kłopoty. Otóż przy samym wejściu do windy pojawia się niewidzialny troglodyta. Na mapie, przy włączonym czarze Wizard Eye, jest on oznaczony czerwoną kropką, ale Ty nie widzisz żadnej postaci. Stań niedaleko i strzelaj z łuku. Twoi bohaterowie powinni sami namierzyć go i zabić. Od króla krasnoludów otrzymasz natomiast zadanie ocalenia krasnoludów zaginionych w Red Dwarf Mines, na Bracada Desert. Król da Ci miksturę, po użyciu której zamienione w kamień krasnoludy wrócą do normalnych postaci. W zasadzie w Red Dwarf Mines nie musisz walczyć ze wszystkimi. Szybko przemknij przez korytarze, odszukaj wszystkie posągi i przemień je w żywe krasnoludy.

Szkolenie na Wielkiego Mistrza:

umiejętność	miejsce	trener
Air Magic	Bracada	Gayle
Alchemy	Avlee	Lucid Apple
Armsmaster	East of Eofol	Lasiter the Slayer
Axe	Tatalia	Karn Stonecleaver
Blaster	Celeste	Resurectra
(Ancient Weapon)	(Castle Lambent)	
Body Building	Nighon	Evandaa Thomas
Body Magic	Avlee	Tempus
Bow	Harmondale	Mark
Chain	Deyja	Halian Nevermore
Dagger	Erathian Sewers	Bill Lasker
Dagger	Tatalia	Token Fist
Dark Magic	Deyja (The Pit)	Archibald Ironfist
Disarm Trap	Nighon	Slick Quicktongue
Dodging	Erathia	Wain Manor
Earth Magic	Deyja	Avalanche
Fire Magic	Erathia	Blayze
Identify Item	Tularean Forest	Payge Blueswan
Identify Monster	Harmondale	Raven The Hunter
Learning	Evermorn Islands, East	William Smithson
Leather	Tularean Forest	Miyon the Quick
Light	Celeste (Castle Lambent)	Gavin Magnus
Mace	Deyja	Patwin Felburn
Meditation	Avlee	Kaine
Merchant	Bracada	Brigham the Frugal
Mind Magic	Tatalia	Xavier Bremen
Perception	Deyja	Petra Cleareye
Plate	Bracada	Brand the Maker
Repair	Erathia	Gareth the Fixer
Shield	Evenmorn Island	Fedwin Smithson
Spear	Stone City	Seling Falconeye
Spirit Magic	Tularean Forest	Benjamin the Balanced
Staff	Avlee	Jillian Mithrit
Stealing	Tatalia	Everil Nightwalker
Sword	Harmondale	Chadric Townsaver
Unarmed	Erathia	Norris
Water Magic	Harmondale	Torrent

Szkolenie na Mistrza:

Air Magic	Avlee	Rislyn Greenstorm
Alchemy	Nighon	Elzbet Winterspoon
Armsmaster	Avlee	Paula Brightspear
Axe	Stone City	Darlin Keenedge
Blaster	Celeste	Crag Hack
(Ancient Weapon)		
Body Building	Deyja	Wanda Foestryke
Body Magic	Tatalia	Brother Bombah
Bow	Nighon	Lanshee Ravensight
Chain	Avlee	Medwari Dragontracker
Dagger	Nighon	Aznog Slasher
Dark Magic	Deyja (The Pit)	Seth Darkenmore
Disarm Trap	Harmondale	Lenord Skinner
Dodging	Evenmore Island	Oberlic Crane

Earth Magic	Pierpont	Lara Stonewright
Fire Magic	Harmondale	Ashen Temper
Identify Item	Bracada	Samuel Benson
Identify Monster	Avlee	Jeni Swiftfoot
Learning	Nighon	Dorothy Senjal
Leather	Nighon	Rabisa Nedgon
Mace	Tatalia	Brother Rothham
Meditation	Bracada	Tessa Greensword
Merchant	Evenmorn Island	Bethold Caverhill
Mind Magic	Avlee	Myles Featherwind
Perception	Pierpont	Garret Dotes
Plate	Erathia	Forgewright
Repair	Tatalia	Thomas Moore
Shield	Tatalia	Isram Gallowswell
Spear	Pierpont	Claderin Silverpoint
Spirit Magic	Erathia	Heather Dreamwright
Staff	Bracada	Elsie Pederton
Stealing	Deyja	Leane Shadowrunner
Sword	Deyja	Tugor Slicer
Unarmed	Evenmore Island	Ulbrecht the Brawler
Water Magic	Nighon	Tobren Rainshield

Szkolenie na Eksperta:

Air Magic	Tatalia	Kyra Stormeye
Air Magic	Tularean Forest	Sethrik Windsong
Alchemy	Bracada	Bryce Watershed
Alchemy	Tularean Forest	Benjamin
Armsmaster	Deyja	Edgar Botham
Armsmaster	Tatalia	Trent Steele
Axe	Avlee	DeerHunter
Axe	Harmondale	Turgon Woodsplitter
Blaster (Ancient Weapon)	Celeste	Sir Caneghem
Body Building	Bracada	Kelli Hollyfield
Body Building	Stone City	Trip Thorinson
Body Magic	Harmondale	Hillsman Residence
Body Magic	Erathia	Tristen Heartsworn
Bow	Bracada	Wil Rudyman
Bow	Pierpont	Jaycin Suretail
Chain	Tatalia	Tricia's
Chain	Tularean Forest	Gilad Bith
Dagger	Bracada	Smiling Jack
Dagger	Tularean Forest	Mortie Ottin
Dark Magic	Deyja	Jasp the Nightcrawler
Disarm Trap	Erathian Sewers	Bill Lasker
Disarm Trap	Tatalia	Taren's House
Disarm Trap	Tularean Forest	Gretchin Fiddlebone
Dodging	Bracada	Stone
Dodging	Harmondale	Sheldon Mist
Earth Magic	Harmondale	Johanson Kern
Fire Magic	Tatalia	Lisha Redding
Fire Magic	Tularean Forest	Kindle Treasurestone
ID Monster	Nighon	Christie Nosewort
ID Monster	Tularean Forest	Alton Black
Identify Item	Harmondale	Fenton Krewlen
Identify Item	Nighon	Hollis the True
Learning	Bracada	Issac Applebee
Learning	Deyja	Agatha Putnam
Leather	Avlee	DeerHunter
Leather	Harmondale	Withersmythe
Light	Bracada	Wieża koło portu
Mace	Erathia	Norbert Harvest
Mace	Stone City	Aldrin Tamloc
Meditation	Deyja	Barbara Wiseman
Meditation	Nighon	Stewart Whitesky
Merchant	Stone City	Thain's House
Merchant	Tularean Forest	Matric Weatherson
Mind Magic	Erathia	Julian the Delver
Mind Magic	Nighon	Helga Whitesky
Perception	Avlee	Holden
Perception	Harmondale	Gregory Wieder
Plate	Tatalia	Weldrik Lotts
Plate	Stone City	Spark's House
Repair	Harmondale	Krewlen Residence
Repair	Stone City	Balan Gizmo
Shield	Erathia	Randal Wolverton
Spear	Avlee	Cassandra Holden
Spear	Tatalia	Kerin Greydawn
Spirit Magic	Harmondale	Stillwater Residence
Spirit Magic	Tatalia	Solomon Riverstone
Staff	Harmondale	Tom Withersmythe
Staff	Nighon	Garic Hawthorne
Stealing	Erathian Sewers	Bill Lasker
Stealing	Harmondale	Torrent's
Sword	Erathia	Payge Ravenhill
Sword	Tatalia	Flynn Arin
Unarmed	Bracada	Puddle Stone
Unarmed	Harmondale	Mist Manor
Water Magic	Avlee	Karla Ravenhair
Water Magic	Tularean Forest	Herald Whitecap

Działanie lamp geniuszy w zależności od dnia użycia:

5	stoned
7	eradicated
13	death
21	eradicated
26	stoned
27	death

Styczeń

1-7	+1 Might
8-14	+2 Might
15-21	+3 Might
22-28	+4 Might

Luty

1-7	+1 Inteligence
8-14	+2 Inteligence
15-21	+3 Inteligence
22-28	+4 Inteligence

Marzec

1-7	+1 Personality
8-14	+2 Personality
15-21	+3 Personality
22-28	+4 Personality

Kwiecień

1-7	+1 Endurance
8-14	+2 Endurance
15-21	+3 Endurance
22-28	+4 Endurance

Maj

1-7	+1 Accuracy
8-14	+2 Accuracy
15-21	+3 Accuracy
22-28	+4 Accuracy

Czerwiec

1-7	+1 Speed
8-14	+2 Speed
15-21	+3 Speed
22-28	+4 Speed

Lipiec

1-7	+1 Luck
8-14	+2 Luck
15-21	+3 Luck
22-28	+4 Luck

Sierpień

1-7	+1000 sztuk złota
8-14	+2000 sztuk złota
15-21	+3000 sztuk złota
22-28	+4000 sztuk złota

Wrzesień

1-7	+5 porcji żywności
8-14	+10 porcji żywności
15-21	+15 porcji żywności
22-28	+20 porcji żywności

Październik

1-7	+2 Skill points
8-14	+4 Skill points
15-21	+6 Skill points
22-28	+8 Skill points

Listopad

1-7	+2500 pkt. doświadczenia
8-14	+5000 pkt. doświadczenia
15-21	+7500 pkt. doświadczenia
22-28	+10 000 pkt. doświadczenia

Grudzień

1-7	+1 do losowo wybranej odporności
8-14	+2 do losowo wybranej odporności
15-21	+3 do losowo wybranej odporności
22-28	+4 do losowo wybranej odporności

Towarzysze podróży:

(druga kolumna - stawka za wynajęcie, trzecia - udział w zyskach, czwarta - umiejętności; R - reputacja)

Acolyte	500	5%	+2 Body, Mind, Spirit Magic
Alchemist	400	4%	naprawa magicznych przedmiotów
Apothecary	600	6%	+8 Alchemy
Apprentice	500	5%	+2 Air, Earth, Fire, Water Magic
Armorer	200	2%	naprawa pancerzy
Armsmaster	300	3%	+2 Armsmaster
Banker	1000	10%	dodaje 20% do znajdowanego złota
Bard	1000	10%	reputacja wzrasta o 1
Burglar	0	0%	+8 Disarm Trap i Stealing, R-1
Cartographer	100	2%	czar Wizard Eye na poziomie eksperckim
Chaplain	200	2%	czar Bless na poziomie mistrzowskim, raz dziennie, 2 godziny trwania
Chef	400	4%	dostarcza 2 porcje jedzenia dziennie
Chimney Sweep	200	2%	+20 Luck
Cook	300	3%	dostarcza porcję jedzenia dziennie
Duper	200	2%	+8 Merchant, R-1
Enchanter	100	10%	+20 ochrony przed Air, Earth, Fire, Water, Body i Mind
Expert Healer	1000	10%	leczy raz dziennie (oprócz dead, stoned i eradicated)
Explorer	100	1%	wszystkie podróże trwają dzień krócej
Factor	500	5%	+10% znajdowanego złota
Fallen Wizard	2500	25%	czar Hour of Power, raz dziennie, 6 godzin trwania
Fool	100	1%	+5 Luck
Gatemaster	2000	20%	czar Town Portal na poziomie mistrzowskim, raz dziennie
Guide	100	1%	wszystkie podróże trwają dzień krócej
Gypsy	100	1%	spożycie żywności podczas odpoczynku spada o jedną porcję, +3 Merchant, R-1
Healer	500	5%	raz dziennie przywraca HP
Herbalist	400	4%	+4 Alchemy
Horseman	100	1%	czas podróży konnej skraca się o 2 dni
Hunter	500	5%	+4 Identify Monster
Initiate	1000	10%	+3 Body, Mind, Spirit Magic
Instructor	700	7%	dodaje 15% do zdobywanych punktów doświadczenia
Locksmith	300	3%	+6 Disarm Trap
Master Healer	5000	50%	całkowite uzdrawianie raz dziennie (z wyjątkiem eradicated)
Merchant	200	2%	+6 Merchant
Monk	500	5%	+2 Unarmed i Dodging
Mystic	1000	10%	+3 Air, Earth, Fire, Water Magic
Navigator	200	2%	morskie podróże trwają 3 dni krócej
Pathfinder	300	3%	czas podróży skraca się o 3 dni
Piper	300	3%	czar Heroism na poziomie mistrzowskim, raz dziennie, przez 2 godziny
Pirate	500	5%	wszystkie morskie podróże trwają 2 dni krócej, +10% znajdowanego złota, R-1

Porter	100	1%	podczas odpoczynku zużycie żywności spada o 1 porcję
Prelate	2000	20%	+4 Body, Mind, Spirit Magic
Psychic	400	4%	+5 Perception, +10 Luck
Quarter Master	200	2%	zużycie żywności podczas odpoczynku spada o 2 porcje
Sage	750	7,5%	+6 Identify Item i Identify Monster
Sailor	100	1%	wszystkie morskie podróże trwają 2 dni krócej
Scholar	500	5%	identyfikacja wszystkich przedmiotów, +5% punktów doświadczenia
Scout	300	3%	+6 Perception
Smith	200	2%	naprawa broni
Spellmaster	2000	20%	+4 Air, Earth, Fire, Water Magic
Squire	600	6%	+2 do wszystkich umiejętności związanych z bronią i pancerzami
Teacher	300	3%	+10% punktów doświadczenia
Tinker	200	2%	+4 Disarm Trap
Tracker	200	2%	podróże trwają 2 dni krócej
Trader	100	1%	+4 Merchant
Water Master	1000	10%	czar Water Walk, raz dziennie, 3 godziny trwania
Weapons Master	400	4%	+3 Armsmaster
Wind Master	2000	20%	czar Fly, raz dziennie, 2 godziny trwania

Dalszy ciąg rozwiązania w następnym numerze.

Jacek Piekara



Ishar 3

Kody do gry (P - page/strona; L - line/linia; W - word/słowo).

P10 L1 W2 - SKIP	P15 L1 W2 - TEAM
P11 L3 W2 - GOD	P15 L2 W2 - WILL
P13 L1 W2 - CAN	P16 L1 W3 - OUT
P13 L2 W3 - SMALL	P18 L2 W2 - NAME
P14 L1 W2 - TAKE	P19 L1 W3 - OFTEN
P14 L1 W5 - REAL	P20 L1 W2 - MAKE
P14 L2 W1 - FIGHT	P21 L2 W2 - FOUR

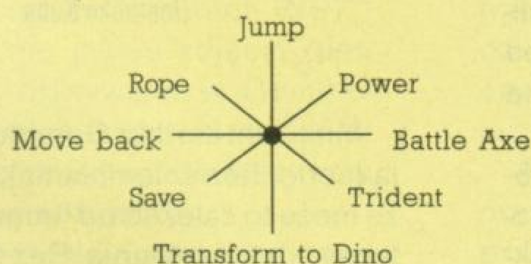
Metal Mutant

Sterowanie

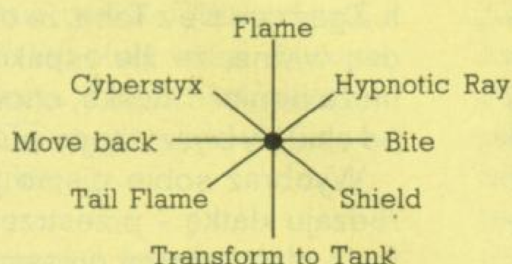
JOYSTICK

- Kierowanie ruchem odbywa się bez wciśniętego przycisku fire.
- Z wciśniętym przyciskiem fire joystick aktywuje jedną z wymienionych niżej czynności (jeśli Mutant jest zaopatrzony w odpowiedni KYO cartridge):

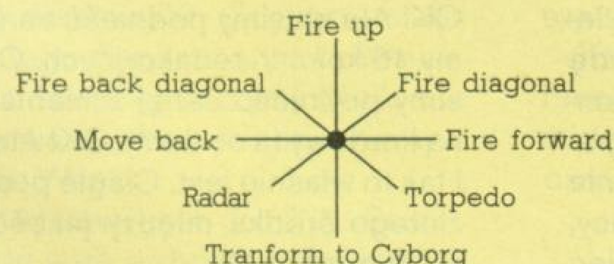
CYBORG



DINO



TANK



KLAWIATURA

Klawiatura numeryczna zastępuje funkcje kierunku joysticka, a klawisz SHIFT działa jak przycisk fire. Klawisze F1, F2 i F3 przywołują trzy formy mutanta, klawisz ESC pauzuje grę.



Internet

Dla tych, którzy nie czytali wydania Klubu z ubiegłego miesiąca, podaję internetowy adres naszej strony WWW: http://magic.gambler.com.pl. Ci, którzy nie są podłączeni do Sieci, stronę w wersji offline mogą znaleźć na krążku Gamblera.

Zaczajony Ball Lightning

Nowe zasady, obowiązujące od premiery 6th Edition, przyjęły się na dobre. Coraz więcej graczy wymyśla tricki, o których wcześniej nie mogło być mowy, a które teraz działają bez problemów. Na przykład jednorazowy atak za 6 (co najmniej) kosztem jedynie trzech mana. Pewnie już zauważyliście aluzję do pewnej karty w tytule tego rozdziału. Teraz jednak popularna „kula szpiegula" zmieniła kolor i... rozdrobniła się :-)

Waylay (ang. czaić się) - to słowo ostatnio budzi wśród graczy dreszcz emocji, a wszystko za sprawą białego instanta o takiej nazwie. Płacąc trzy mana, otrzymujemy trzy tokeny 2/2. „Zaraz, zaraz - powiecie - przecież na karcie jest napisane, że musimy je wyrzucić poza grę pod koniec tury, nie zdążą więc pozbyć się summoning sickness, a co za tym idzie - zaatakować!"

I tu właśnie jest pies pogrzebany. Według zasad szóstej edycji wszystkie efekty „at end of turn" uaktywniane są tylko na początku fazy końcowej tury. Jeśli zagramy Waylay pod koniec fazy końcowej przeciwnika, tokeny przeżyją aż do NASZEJ fazy końcowej, co oznacza, że będą na stole od początku naszej tury, a zatem przejdzie im summoning sickness i zdążymy nimi zaatakować!

Dodajcie do tego element zaskoczenia (instant) oraz fakt, że tokeny są białe (jedna Krucjata robi z nich trzy stwory 3/3!), a otrzymacie kartę, która z przeciętnego uncommona (niektórzy twierdzili nawet, że słabego) staje się kartą grywaną na turniejach (oczywiście, dopóki nie pojawi się jakaś errata lub, co gorsza, ban). Trick został ujawniony na mistrzostwach USA, rozgrywanych na początku lipca tego roku, kiedy Kyle Rose - grający talią opartą na schemacie White Weenie z użyciem cztery razy Waylay - wygrał turniej. Od tego czasu karta zyskała przydomek „White Lightning" (podaję pełny spis zwycięskiej talii). Jak widać, reguły szóstej edycji kryją wiele niespodzianek, które tylko czekają, aż ktoś je odkryje i zabłyśnie na turnieju (i znowu: dopóki nie wyjdzie errata lub ban - ech, życie...).

White Lightning
4 Crusade
2 Glorious Anthem
4 Disenchant
4 Waylay
2 Masticore
4 Mother of Runes
4 Soltari Foot Soldier
4 Soul Warden
4 Soltari Priest
4 Warrior en-Kor
4 Longbow Archers
20 Plains
Sideboard:
3 Humility
1 Armageddon
2 Worship
2 Allay
2 Wrath of God
3 Field Surgeon
1 Plains
1 Erase

Początek końca?

Wizardzi dostrzegli w końcu zagrożenie, jakie niesie karta Yawgmoth's Bargain, której zastosowanie opisałem w ubiegłym miesiącu. Poczynili „standardowy" w takim przypadku krok i od pierwszego sierpnia tego roku nie możemy posługiwać się YB na turniejach rozgrywanych w typie Extended. Ciekawe, czy na tym się skończy...

White ViZard (viz@gambler.com.pl)

Z ostatniej chwili: właśnie pojawiła się oficjalna errata, zgodnie z którą kartę Waylay będzie można stosować tylko w fazie walki.

Fundatorem nagród w rankingu jest sklep Strefa 51 (Dworzec PKP Warszawa Centralna, Północna Galeria - Pawilon nr. 26, tel. 0-22 654 98 11).

GAMBLER RANKING KART STREFA 51

6E	TP	US
Dane głosującego (imię) (nazwisko) (ulica) (miejscowość + kod) (telefon + kierunkowy) (e-mail)	ST	UL
	EX	UD

W tym miesiącu listy dotyczą głównie Gamblera. Jest trochę pochwał i trochę przygan. Szczególnie polecam Waszej uwadze list „Podp*.*?", będący przykładem... sami zobaczycie czego. Ale cóż, każdy ma prawo do własnego zdania (niestety).

don Pedro z Krainy Dektire
(kto nie wie, co to słowo oznacza, niech zajrzy do słownika litewsko-polskiego)
dostępny pod adresem listy@gambler.com.pl

Semper fidelis

Właśnie czytam ostatni na dłuższy czas (a może i w życiu) numer Gamblera. Ale po kolei... Czytam ostatni, ponieważ wyjeżdżam na rok do Stanów. Mam 18 lat, a Gamblera czytuję od 4 czy 5 lat i wszystkie numery, które w tym czasie wyszły, leżą u mnie na półce – świętość, nikt nie może ruszać. To nie kit, bo te Gamblery to historia mojego życia. Na nich się wychowywałem, a z każdą okładką kojarzy mi się coś innego. I kiedy tylko spojrzę na daną okładkę, to wiem, co robiłem w tym okresie życia.

Przypomina mi się, jak po nocach zaczytywałem się i marzyłem, żeby dostać jakąś tam grę. Pamiętam te zajebiste recenzje (Worms – rulez), VARIA'tkowo itd... Boże, jak o tym pomyślę, to aż mi się jakoś smutno robi. A najgorszy jest fakt, że teraz już mnie to tak nie bierze. Coś się skończyło. Już nie siadam do gry na całą noc (no, może jeszcze jak wyjdzie C&C 2), wyrosłem. Nigdy nie sądziłem, że to napiszę. Ale taka jest prawda.

Od pół roku kupuję Gamblera tylko po to, by czytać VARIA'tkowo i Reakcje Redakcji oraz wstępniak Alexa, i może kluby. Płytki CD odkładam na półkę, nawet nie sprawdzając ich zawartości.

A i tak Gambler został jedyną gazetą komputerową, którą czytam. Jakoś mi smutno, że już nigdy nie poczuję tej radości, widząc Gamblera w skrzynce. To było fajniejsze niż picie piwa [Ale zalewasz! – don Pedro], niż spotkania z dziewczynami [nadchodzi potop! – don Pedro]. Gambler był najważniejszy :-). I choć prenumeratę mam jeszcze na 7 miesięcy, to wiem, że kiedy wrócę, nie będzie mi potrzebny ten Gambler, który będzie za rok czy dwa. Przestanie mnie w ogóle interesować.

Zmienią się niektórzy redaktorzy i już nie będę z nimi czuł tej więzi. Nie będę mógł powiedzieć, że ZooltaR to jest prawie jak mój kumpel, a same gry już mnie do Waszego magazynu nie przyciągną. Więc właśnie chciałem podziękować za Gamblera, który wprawiał mnie w dobry humor, który mnie dużo nauczył, dzięki któremu przestałem kupować „piraty". Zawsze w pewnym sensie byliście najlepsi, traktowaliście czytelnika nie jak dziecko, lecz jak dorosłego i przy tym równego Wam. I za to Was ubóstwiałem. Jeśli nie najlepsi, to na pewno jesteście jedyni w swoim rodzaju i rzetelni, a to jest najważniejsze. Z podziękowaniami i życzeniami jak najdłuższej egzystencji, i obyście pozostali tacy, jacy jesteście.

Na5heR - najwierniejszy z wiernych czytelników

Człowieku, piszesz, jakbyś (odpukać!) umierał i żegnał się ze wszystkimi, wypowiadając jednocześnie słowa: „marność nad marnościami". A Ty tylko jedziesz na rok do Stanów, gdzie będziesz na pewno wspaniale się bawił. Masz dopiero 18 lat i już chcesz kończyć zabawę z grami? Nie wiesz, że w Stanach gry kupują głównie ludzie między 30 a 40 rokiem życia?

Poza tym skąd ta pewność, że w redakcji Gamblera nastąpią jakieś zmiany? Na polskim rynku nie ma chyba pisma, które utrzymywałoby zespół prawie bez zmian przez tyle lat. Jeśli coś się zmienia, to tylko to, że dochodzi nam wsparcie. W każdym razie dziękujemy za naprawdę miły list i życzenia i... do zobaczenia po powrocie.

+ & –

Ludzie piszą różne dziwne rzeczy. Czytam to i myślę, że warto się ustosunkować. Czy nowe logo Gamblera jest do d...? Ależ, co to za brednie? Teraz przynajmniej wygląda estetycznie. „Przywiązanie" i „sentyment" nie są dobrymi wyznacznikami dla pisma zajmującego się tak dynamicznie rozwijającą się dziedziną rozrywki jak gry komputerowe. Zostawcie sentymenty Waldorffowi i Powązkom. Nowe logo po prostu wygląda dobrze, podczas gdy stare robiło „tandetne wrażenie".

A teraz nowy layout. W dalszym ciągu zbyt kolorowo. W dalszym ciągu brzydkie tytuły recenzji. Irytujący nawyk drukowania tekstów na kolorowym tle.

Jakiś Renocen czepia się w numerze 7/99 Jacka „Mister Universum" Piekary. Protestuję! Gdyby nie ten facet, pismo przecież nie miałoby chyba co publikować! Pisze dużo, a do tego dobrze. Facet ma jaja, trzeba przyznać, ma własne zdanie i potrafi je obronić. Przyznam się, że kupuję Gamblera w dużej mierze, żeby poczytać EKG i Gildię RPG. Opisy Jacka są właśnie takie, jakie być powinny – dotyczą taktyki, strategii, jego własnych doświadczeń i przemyśleń. Keep up good work.

Oczywiście, dział Multimedia jest zbędny. W ankiecie 75% czytelników deklaruje, że go czyta. No to co? To może drukujcie „Klan" w formie komiksu, będzie czytać 95%, tylko chyba nie graczy. Od multimediów są inne gazety.

Ogólnie zmiany idą w dobrym kierunku. Co prawda strony opisujące zawartość Gamblera CD wyglądają, jakby ktoś na nie zwymiotował, ale co tam... Natomiast jedna rzecz nie doczekała się koniecznej zmiany – papier. Jakość papieru, na którym drukujecie gazetę jest po prostu poniżej wora. Popatrzcie na konkurencję. Nie chcę wytykać palcami, ale Gambler jest jedynym pismem na rynku, z którego wypadają strony! Panowie, bez jaj, to nie komuna, teraz da się porządnie wydawać pismo.

Sami dobrze wiecie, że są pisma lepiej wydawane, grubsze i naprawdę niewiele droższe. Klienci wybiorą tamte pisma. A to dlatego, że starzy gracze, patrzący na jakość tekstów, a nie druku, kiedyś wymrą. Pójdą do pracy, urodzą im się dzieci, nie będą mieć głowy do gier. Nowe pokolenia chcą kolorowych, błyszczących, grubych pism i płytek w pudełkach z pełnymi wersjami hitów sprzed dwóch lat. Jeśli się nie zmienicie, to kiedyś przegracie. Najlepsze życzenia.

Deathlike Kuba

Mnie tam kartki z Gamblera nie wypadają (serio, bez ściemniania), ale rozumiem, że może to zależeć od hmm... dynamiki i intensywności czytania. Raz Gambler mi się rozpadł, ale miał do tego prawo, bo zasnąłem z nim w wannie i zaznał rozkoszy kąpieli. Zgadzam się z Tobą, że otoczka jest bardzo ważna, że źle zapakowany produkt może ponieść klęskę, chociaż jest lepszy od chały w błyszczącym pudełku.

Wyobraź sobie pismo jako pewnego rodzaju klatkę – przestrzeń ograniczona mało elastycznymi prętami, a w dodatku rozgięcie jednego z nich błyskawicznie wpływa na cenę. Robimy pudełka na CD. OK! Ale musimy podnieść cenę! Dodajemy 16 kolumn redakcyjnych. OK! Ale musimy podnieść cenę! Zmieniamy papier na kredowy (a co tam!). OK! Ale musimy... I tak to właśnie jest. Ciągłe poszukiwanie złotego środka między jakością a przystępnością.

Zdziwiła mnie Twoja niechęć do kolorowych stron. Ja z kolei bardzo niechętnie widzę białe. Uważam, że recenzje i opisy najlepiej prezentują się na stronach czarnych lub w innych „mocnych" kolorach.

Podp*.*?

Do głębi jestem wzburzony po przeczytaniu Waszego numeru z lipca. Zwalczacie ostro piractwo, Wasza sprawa. Ja mam na ten temat inne zdanie. Nie uważacie, że to jednak piractwo przyczyniło się do tak błyskawicznego i dynamicznego wręcz rozwoju rynku komputerowego w Polsce? Chyba jednak dzięki piractwu oraz dostępowi do tanich programów i gier rynek się rozwija. Nikt nie kupowałby kompa, wiedząc, że potem może liczyć tylko na oryginalne, czytaj „drogie", gry i oprogramowanie. (...)

Oczywiście koronny argument, że „jak nie stać, to nie kupować" zasługuje co najmniej na politowanie i szyderczy śmiech, bowiem nie można porównywać kradzieży rzeczy materialnej z kradzieżą czegoś tak nieuchwytnego jak „dobra intelektualne". Z bardzo prostej przyczyny: nasze społeczeństwo nie dorosło jeszcze do takich pojęć i tylko jednostki to rozumieją. Może gdyby demokracja trwała u nas ze 100 lat..., ale tych 10 lat to zdecydowanie za mało!

Powiecie, że prawo jest prawem – „dura lex sed lex", ale jak chcecie, to mogę Wam podać co najmniej ze 30 bardzo poważnych artykułów kodeksu cywilnego, które nie są w ogóle stosowane. Całe ustawodawstwo „około piractwa" było szybko i błędnie konstruowane z powodu nacisków zagranicy.

Studiuję prawo, znam więc sędziów i prokuratorów (wielu moich kolegów robi w tej chwili lub zrobiło aplikację sędziowską) i wiem, jak kwestia zwalczania piractwa realizowana jest w praktyce. Naprawdę jest tak, jak mówi mój kolega prokurator, cytuję: „ich chyba poje*.*o (o dystrybutorach), jeśli myślą, że weźmiemy się ostro za piratów, kiedy przestępczość zorganizowana i pospolita rośnie w takim tempie jak rośnie".

Proponujecie, aby dać Wam znać o przypadkach piractwa w sklepach. Jezu, przecież Wy zachęcacie do zwykłego kablowania. PRL znał taką instytucję, nazywała się „donos obywatelski". Proponuję, abyście jeszcze ustanowili nagrodę „imienia Pawlika Morozowa" dla najlepszego podpierdalacza. Tak, takie rzeczy należy nazywać po imieniu, bo mnie i większość moich kolegów brzydzi samo słowo donos. Wstydźcie się!

john secada

Poglądy wyrażone w liście są, delikatnie mówiąc, kontrowersyjne. Gdy pomyślę, że taka jest teraźniejszość i przyszłość polskiej palestry, ogarnia mnie zgroza.

Teraz kilka słów na temat donosu. Rozumiem, że kiedy sąsiadowi kradną samochód lub gwałcą dziewczynę przed Twoim oknem, to zaciągasz zasłony. Przecież nie podp*.* gliniarzom tych miłych kolesiów, którzy chcieli się tylko trochę zabawić, prawda?

Zmiany wprowadzić!

Piszę w odpowiedzi na list Renocena (G 7/99).

1. Zgadzam się z opinią, że złoty napis musi wrócić!!! Spróbujcie go powiększyć, może to lepiej wyglądać.
2. Zamiast napisu 2xCD lepiej umieścić rysunek krążków, np. jak w numerze 7/99.
3. Okładka wygląda lepiej, ale powinny być na niej śmieszne historyjki, jak np. w numerach 3/97 i 4/97, a nie jakieś zdjęcia gier, które są opisywane w Gamblerze. Przecież to powinno być w spisie treści (a propos: stary spis treści wyglądał lepiej).
4. Jeśli już chcecie podawać ceny gier, to róbcie to dokładnie – połowa ma napis bd.
5. A tu będzie draka. Odp... się od Piekary!!! Według mnie opisuje gry najlepiej. A poza tym opisuje RPG i RTS, czyli moje ulubione rodzaje gier.

A teraz kilka moich wątpliwości:

1. Dlaczego nie podajecie adresów e-mail ludzi, którzy piszą do „Reakcji Redakcji"? Gdybym miał mail tego Renocena, to bym mu wysłał bardziej soczysty liścik, a tak muszę pisać ocenzurowany list do Was.
2. VARIA'tkowo jest do d*.*. Ściągnijcie tego ordynatora, bo kiedy czytam, że komuna była piękna, to mam ochotę zwrócić śniadanie.

uszatyy

Śmieszne historyjki na okładce, czyli komiksy, bywały fajne (choć nie zawsze), ale w pewnym momencie musieliśmy uskuteczniać istne pogonie za autorami, bo nikt nie chciał ich wymyślać. Poza tym pomysł okładki z komiksem powstał wtedy, kiedy gry nie miały jeszcze tak oszałamiającej grafiki jak dzisiaj. Teraz chyba lepiej drukować screeny i ilustracje z gier.

Jeśli chodzi o podawane przez nas ceny, to dysponujemy tylko informacjami od dystrybutorów. A że polscy dystrybutorzy czasem nie wiedzą, ile będzie kosztować ich produkt [jak również czy w ogóle się ukaże i kiedy – Alx], to już nie nasza wina.

Adresy e-mail osób piszących do RR nie są podawane zgodnie z wydanym przez Alexa rozporządzeniem numer [TAJNE] w połączeniu z zarządzeniem z dnia [TAJNE] wystosowanym na mocy paragrafu [TAJNE/TAJNE]. Chodzi o coś związanego z ustawą o ochronie danych osobowych. [Trochę się panu pokręciło, señor Pedro. Faktem jest, że nie podajemy, chyba że autor sobie tego wyraźnie zażyczy. Adres e-mailowy to taka sama prywatna informacja jak np. numer telefonu czy adres. I nie publikujemy ich, jak to się mówi, w Waszym dobrze pojętym interesie – Alx].

Ktoś napisał w VARIA'tkowie, że komuna była piękna?! Zaraz sprawdzę i jeśli tak, to powieszę winnego na latarni przed siedzibą redakcji.

Oddajcie mi moje 100 stron!

Jestem zagorzałym fanem Gamblera od numeru 12/94, w którym znalazł się wyśmienity opis Colonization (bardzo był mi wtedy potrzebny). Od tamtego czasu czytałem od dechy do dechy KAŻDY numer, z utęsknieniem czekałem na pojawienie się w skrzynce kolejnego numeru mojej ulubionej gazety. Jedynej na rynku o takim poziomie merytorycznym i na dodatek jajcarsko redagowanej (co prawda ostatnio mniej, ale i tak jest nieźle). Każdą zmianę w układzie pisma przyjmowałem z zadowoleniem, zniosłem wszystko, nawet odejście Randalla i De Stroyera.

Ale jednej rzeczy robić nie możecie: nie zmniejszajcie, na Boga, objętości, nie kasujcie w każdym numerze kolejnych stron. Kiedyś szumnie krzyczeliście: „Mamy 100 stron". A teraz co? Leży przede mną numer 7/99, który ma ile, no, ile?! 84 strony! Panowie, tak nie można. Podnieście nawet cenę, ale zostańcie przy tej honorowej setce. Chociaż powiem Wam, że na Wasze szczęście, a moją zgubę (cholera), będę kupował Gamblera, choćby miał zejść nawet do 50 stron.

BossMan

Objętość pisma ściśle zależy od liczby reklam, która – jak zapewne zauważyłeś – drastycznie spadła. Kiedyś mieliśmy ponad 20 a nawet blisko 30 stron, teraz liczba 15 wydaje się nieosiągalnym marzeniem. Krótko mówiąc: numer 84-stronicowy w stosunku do 100-stronicowego nic nie stracił – poza 16 reklamami.

Dystrybutorzy gier z nr. 9/99

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 825 82 02
email: cdprojekt@cdprojekt.com
witryna: www.cdprojekt.com.pl

Coda
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel. (022) 826 33 11

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
witryna: www.ipscg.com.pl

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
e-mail: lem@lem.com.pl
witryna: www.lem.com.pl

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
email: marksoft@polbox.com.pl
witryna: www.marksoft.com.pl

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
e-mail: webmaster@mirage.com.pl
witryna: www.mirage.com.pl

Optimus S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 444 05 60
e-mail: intns@onet.pl
witryna: www.optimus.pl

Zaproszenie

GAMBLER *On-Line*

Zapraszamy na strony Gamblera On-Line w nowej szacie graficznej. Na gości czekają zapowiedzi gier, krótkie omówienie zawartości bieżącego numeru, specjalne wydania Aeroklubu, Gildii RPG, kącika MTG i serwis TS4Ever.

Spis ogłoszeń

Od redakcji

Sprostowania

- W numerze 7/99 podaliśmy stary adres firmy **Manta**, dystrybutora produktów **Destiny**. Aktualny adres: 02-828 Warszawa, ul. Rysy 33, tel. (022) 643 54 20, fax (022) 641 84 82. Czytelników przepraszamy.
- W numerze 7/99 błędnie podaliśmy dystrybutora gry Fly! na terenie Polski. W rzeczywistości jest nim **Optimus S.A.** Firmę i Czytelników przepraszamy.

Nasze adresy poczty elektronicznej:

Redakcja:	redakcja@gambler.com.pl
Listy:	listy@gambler.com.pl
Elżbieta Jaworska:	ela@gambler.com.pl
Aleksy Uchański:	alex@gambler.com.pl
Dariusz Michalski:	haszak@gambler.com.pl
Wojciech Setlak:	wojtek@gambler.com.pl
Jacek Piekara:	jacek@gambler.com.pl
Rafał Orłow:	rafal@gambler.com.pl
Andrzej Balcerzak (Yennefer):	yennefer@gambler.com.pl
Zdzisław Borawski (TopGun):	topgun@gambler.com.pl
Marcin Borkowski:	borek@gambler.com.pl
Krzysztof Czulec (Kristoff):	kristoff@gambler.com.pl
Jacek Ilczuk:	jack@gambler.com.pl
Jakub T. Janicki:	jtj@gambler.com.pl
Piotr Moskal:	frogger@gambler.com.pl
Paweł Pilarczyk (PiLA):	pila@gambler.com.pl
Piotr Rożalski (Gunman):	gunman@gambler.com.pl
Rafał Skrzypek (Zulu):	zulu@gambler.com.pl
Marcin Wichary:	mwichary@gambler.com.pl
Tadeusz Zieliński (ZooltaR):	zooltar@gambler.com.pl

WWW: www.gambler.com.pl
Strona domowa Wydawnictwa Lupus: www.lupus.pl

Gambler CD, miesięcznik elektronicznych szulerów. Wrzesień 1999. Numer 9 (70), rok siódmy. Nakład: 45 000 egz., numer indeksu: 321753, numer ISSN: 1427-0307
Wydawca: Grzegorz Eider. **Zespół**: Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Jacek Ilczuk, Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo), Elżbieta Jaworska (sekr. red.), Grzegorz Kustosik (tłumaczenia), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek), Piotr Moskal (Nowości), Tomasz Nowak (WWW) Rafał Orłow (CD-ROM Manager), Jacek Piekara (Publicystyka, Reakcje redakcji), Paweł Pilarczyk (Hard & Soft), Lech W. Piotrowski, Piotr Rożalski, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru), Piotr Siennicki (Internet), Rafał Skrzypek, Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy), Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński.
Adres redakcji: 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 841 00 31 w. 128, 154, (0-22) 841 51 21, fax (0-22) 841 03 74, e-mail: redakcja@gambler.com.pl, WWW: http://www.gambler.com.pl
Opracowanie graficzne, projekt okładki: Piotr Kakiet
Łamanie: Artur Gąsiorek. **Redakcja techniczna**: Jolanta Balcer. **Korekta**: Lidia Sadowska. **Ilustracja na okładce**: © Jacek Kopalski.
Biuro ogłoszeń: tel. 090 22 00 99; (0-22) 841 63 33 w. 1231; Magda Milewska, Piotr Szczucki, Elżbieta Szmyt. Biuro pracuje w godz. 8.00 - 17.00.
Marketing: Aleksandra Sujkowska

Naświetlenia: Garmont s.c., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 851 36 91
Druk: Winkowski sp. z o.o., 64-920 Piła, ul. Okrzei 5

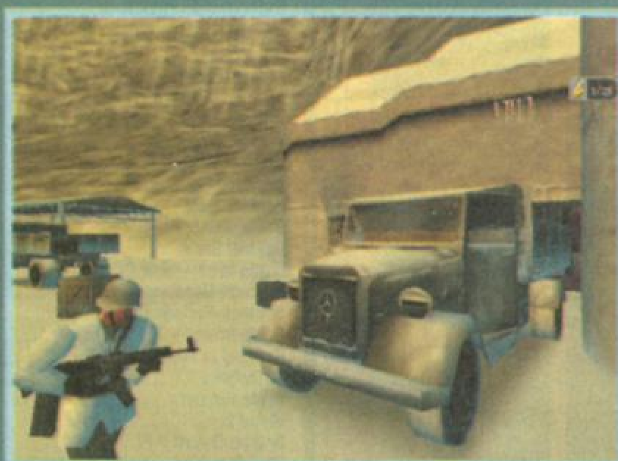




Hidden & Dangerous

Hidden & Dangerous – to symulacja działań małego oddziału komandosów SAS na tyłach linii nieprzyjaciela. Ludzi można wybrać z grupy 40 ochotników: do kampanii – 8, do kolejnych misji – po 4. Każdy żołnierz opisany jest 5 współczynnikami (celność, stopień niewykrywalności, siła, wytrzymałość i szybkość reakcji), które decydują o przydatności do różnych zadań. Jak się łatwo domyślić, najsilniejszemu damy CKM, a najcichszy będzie robił za zwiadowcę. Kampanii jest 6, a w nich od 4 do 6 misji.

Zacznę od błędów, których jest sporo, a potem zajmę się sprawami przyjemniejszymi. Sztuczna Inteligencja – zarówno w odniesieniu do naszych, jak i przeciwników – prawie nie istnieje. Gdy wydamy rozkaz „Follow me", podkomendni zrobią, co zechcą. I najczęściej zginą w jakiś dramatyczny sposób, wpadną do wody lub pod tramwaj (dosłownie). Wydawanie komend z mapy taktycznej (trochę tak jak w Rainbow Six) jest bardzo niebezpieczne, a jego przydatność – niewielka. Komandosi bardzo często nie potrafią dojść na wyznaczone miejsce, blokują się nawet tam, gdzie nie ma ku temu wyraźnego powodu. Komputer często wybiera najkrótszą drogę, np. przez środek trzydziestometrowej skały. Sterowanie ręczne jest może bardziej uciążliwe, ale przynajmniej daje pewność, że komandosi zrobią dokładnie to, czego sobie życzymy.





Niemcy dysponują nadprzyrodzonymi zdolnościami. W jednej z misji nocnych (musiałem rozjaśniać ekran, żeby coś zobaczyć), strażnik pierwszą kulą zastrzelił mojego komandosa, który miał wskaźnik stealth 100% i nie powinien go dostrzec nawet najbardziej czujny patrol. Może nie byłoby w tym nic dziwnego, ale Niemiec strzelał z 30 metrów do leżącego. W grze praktycznie nie da się podkraść do przeciwnika i zlikwidować go nożem – usłyszy czołgającego się komandosa z odległości 10 metrów. Okazuje się też, że skuteczny zasięg pistoletów maszynowych to około 100 m – z takiej bowiem odległości Niemcy potrafią skutecznie trafić w niewielki kwadrat (głowę naszego człowieka). I tak dalej...

Oprócz tego gra pełna jest bugów, które ewidentnie wynikają z (przepraszam za określenie) głupoty programistów. Każda misja ma tylko jeden slot na save. Kiedy chcemy załadować grę, musimy wyjść do menu głównego, wybrać kampanię oraz misję i dopiero wtedy pojawia się ikonka „load". Ponieważ nasi ludzie giną przeciętnie co 5 minut, w niektórych misjach nawet częściej, połowę czasu spędzamy na wychodzeniu i ładowaniu misji. Paranoja – to zbyt łagodne określenie. Gdy gra zostanie załadowana, nasi żołnierze dosłownie wiszą w powietrzu, a jeżeli siedzą w jakimś pojeździe – wystają przez dach i trzeba ich wysadzić, a potem jeszcze raz zapakować do wehikułu. Czasem z nieznanych przyczyn zapadają się pod ziemię (też dosłownie) i giną.

Z drugiej strony, gra jest śliczna, pełna pomysłów i – mimo tylu niedoróbek – bardzo grywalna. Wciąga tak, że nie można się od niej oderwać. Denerwuje, ale nie pozwala odejść od komputera. Oprawa graficzna plasuje ją o trzy klasy wyżej od Spec Ops, podobnie dźwiękowa.

Pewnie widzieliście film „Szeregowiec Ryan"? Gra bardzo dobrze oddaje jego klimat (zwłaszcza, kiedy zaczynamy strzelać z CKM-u).

To dobra gra, mimo tylu błędów (mam wielką nadzieję, że szybko pojawią się patche poprawiające niektóre z nich). GRAĆ, bo drugiej takiej nie ma.

ZooltaR



zręcznościowo–strategiczna

Take 2/TalonSoft/Illusion Softworks

Optimus S.A.

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, akcelerator; zalecane Pentium II, 64 MB RAM, akcelerator III generacji

Ocena: 75%

Cena: 159 zł

Aliens vs. Predator

Dużo wody upłynęło w Wiśle od pojawienia się wersji beta AvP. Niektórzy nasi konkurenci już grę zrecenzowali, ja wstrzymałem się, aż do tej pory.

Szczerze mówiąc, produkt finalny trochę mnie rozczarował. Pełna wersja jest nie dopracowana. Próbowałem ją uruchomić na trzech komputerach: na jednym nie działała w ogóle, na drugim trzeba było użyć magii, żeby wystartowała, a na trzecim (o dziwo) działała normalnie, ale po dwóch minutach liczba klatek malała do 5 na sekundę. Co najciekawsze, takie same objawy zdradzała wersja beta, widać więc, że autorzy niewiele czasu poświęcili na testowanie.

Tryb multiplayer jest trochę bardziej stabilny – gra nie wiesza się tak często, ale dołączyć się do zabawy podczas rozgrywki i tak jest trudno. Natomiast poziomy do deathmatchy to skandal. Jest ich pięć, czyli dokładnie tyle samo, ile w poprzedniej wersji, ale część średnio nadaje się do grania, bo w istotny sposób są w nich faworyzowane niektóre rasy. Granie przeciwko Predatorowi na małej mapie mija się z celem, a naprawdę duży poziom jest tylko jeden. Miejmy nadzieję, że szybko pojawią się nowe mapki w Internecie.

Doskonałym pomysłem było wprowadzenie kilku rodzajów gry wieloosobowej – oprócz standardowego deathmatcha mamy jeszcze species dm, czyli walkę ras, Predator i Alien Tag, nową wersję gry w berka (kto zabije gonionego, staje się kierowaną przez niego postacią) oraz arcyciekawe last man standing – grę zaczyna się z jednym Obcym, każdy zabity przez niego gracz staje się kolejnym Obcym. Moim zdaniem AvP ma drugi, tuż po Quake'u, najlepszy tryb multiplayer. Rzeczywiście wnosi coś ciekawego, a poza tym ma wspaniały klimat walk.

Tryb cooperative przeszedł małą metamorfozę. Grać można tylko po stronie ludzi lub łowców, a cała zabawa polega na rozwalaniu hord xenomorphów rzucanych na graczy przez komputer. Od razu przypominają się sceny z filmu.

Tryb single również się trochę zmienił. Przede wszystkim, są w końcu przerywniki FMV i to zrobione doskonale (zwłaszcza alienowe). Wprowadzono też szczątkowe odprawy, które informują o celu kolejnej misji. Trzeba przyznać, że bardzo uprzyjemnia to samotną zabawę. Kiedy słyszę kapitana statku mówiącego, że xenomorph jest na wolności, ale nie ma się czego obawiać, ogarnia mnie pusty śmiech. Zwłaszcza że następne słową dotyczą konieczności uzbrojenia się i poruszania w parach :)) Dzięki temu zabiegowi gra staje się głębsza – nie jest tylko bezsensowną rzezią.

Grafiki praktycznie nie zmieniono, ale dodano jeden bardzo znaczący efekt. Nie widziałem jeszcze FPS-a, w którym tak doskonale dopracowano dynamikę wody. Gdy ktoś do niej wskoczy, widać rozchodzące się kręgi. Zmieniono też nieco działanie kasku Predatora (nowy zoom) i dodano kilka efektów dźwiękowych (np. stękanie podczas wykonywania skoków).

Aliens vs. Predator to obowiązkowa pozycja dla każdego miłośnika strzelanin. Po pierwsze – to praktycznie trzy gry w jednej, po drugie – każda jest zupełnie inna, po trzecie – wszystkie są doskonale dopracowane, ciekawe i mają NIESAMOWITY klimat. Postać Obcego ma zwierzęcy magnetyzm, marine przeraża, a Predator... Heh... Predator urządza sobie polowania.

ZooltaR

ALIENS VERSUS PREDATOR

FPS

EA/Fox Interactive/Rebellion

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator zgodny z D3D, Windows 95/98

Ocena: 88%

Cena: 155 zł





Spotkanie twarzą w twarz może się dobrze skończyć tylko dla Predatora.



BROKEN SWORD II
THE SMOKING MIRROR



Przygodowa
Revolution
IPS Computer Group
Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98
Ocena: 86%
Cena: 55 zł

Dwoje nieustraszonych poszukiwaczy przygód, George'a i Nico, spotkaliśmy już w pierwszej części gry Broken Sword.



George to postawny młody człowiek z zawadiacką blond czupryną, a Nico jest szczupłą, powabną brunetką. Kiedyś stanowili parę również na gruncie prywatnym, lecz za bardzo różnili się poglądami i temperamentem.

W Smoking Mirror George i Nico przyjeżdżają do Paryża, by spotkać się z pewnym archeologiem. Gdy zjawiają się w umówionym miejscu, drzwi otwiera im osobnik, który nie wygląda wcale na naukowca. Po wejściu do pokoju George otrzymuje cios pałką w głowę. Nico zostaje porwana. Gdy George odzyskuje przytomność, stwierdza, że jest przywiązany do krzesła, w jego kierunku pełznie jadowity pająk, w dodatku dom zaczyna się palić. Nieciekawa sytuacja, prawda? A jednak będziesz musiał znaleźć z niej jakieś wyjście, gdyż właśnie w tym momencie kończy się intro, a zaczyna gra.

Akcja Broken Sword II rozpoczyna się kilka dni przed całkowitym zaćmieniem



słońca. Na początku intryga wydaje się prosta, bardzo szybko jednak przeradza się w prawdziwą walkę o przetrwanie, w której uczestniczą nie tylko skorumpowani urzędnicy i naukowcy, lecz również przemytnicy narkotyków, pospolici przestępcy i inne męty. Na domiar złego okazuje się, że nadchodzące zaćmienie budzi w Meksyku prastare moce. Naszych bohaterów zaczynają nękać potomkowie Majów, którzy przez tych kilka wieków nie zapomnieli o krwawych ofiarach składanych z ludzi i innych makabrycznych obrzędach.

Smoking Mirror jest grą przygodową z prostym i klarownym interfejsem „point and click", jaki powinna mieć każda klasyczna przygodówka. Głównym atutem gry (oprócz naprawdę interesującej i wciągającej fabuły) jest piękna, kreskówkowa grafika oraz znakomite animacje. Klimat, przypominający serię Indiana Jones, z pewnością przypadnie do gustu większości graczy.

To produkt bardzo udany. Nie jest zbyt skomplikowany, potrafi jednak zagwarantować dobrą zabawę na wiele godzin. Na dodatek niska cena i polska wersja językowa (podpisy) – polecamy ten zakup.

Frogger



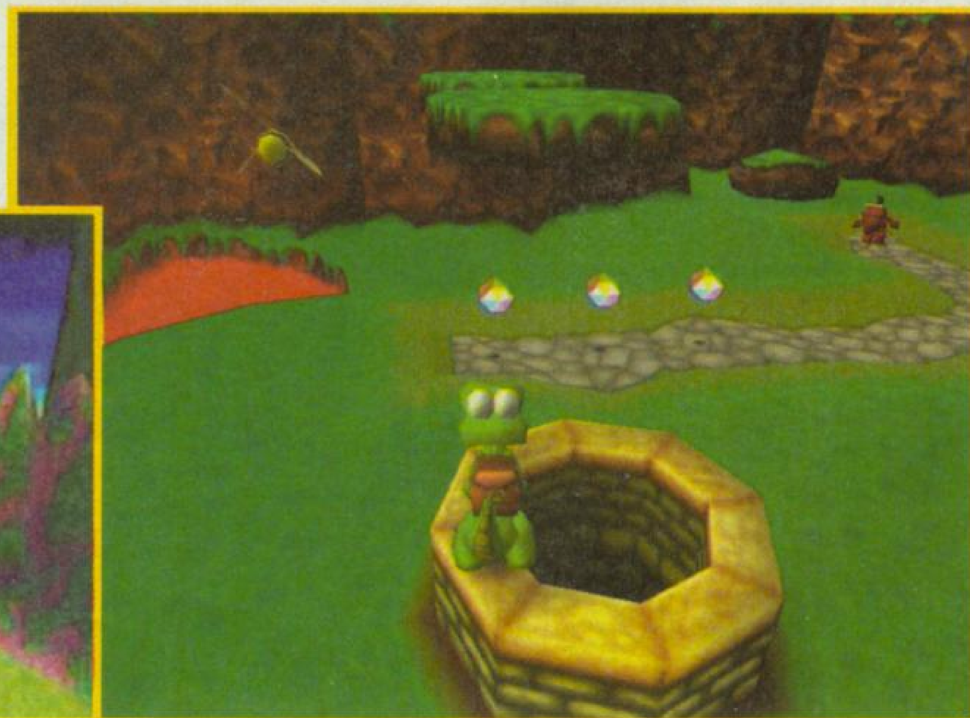
CROC
LEGEND OF THE GOBBOS

Gobbosi to niewielkie stworki, które popadły w wielkie tarapaty. Na pomoc spieszy... Nie, nie. Nie człowiek o kwadratowej twarzy, sylwetce przypominającej twierdzę Modlin, trzymający w ręku wielką giwerę, ale mały krokodyl Croc.



Gra jest klasyczną platformówką 3D, jak powiedzieliby niektórzy – TPP. Klimatem przypomina słynnego Mario, nie odniosła jednak tak wielkiego sukcesu jak jej konkurent, chociaż w pełni na to zasługuje. Nie znajdzie się w niej przemocy. Wprawdzie na niektórych planszach sporo jest stworów utrudniających wykonanie misji, ale częściej trzeba ich ominąć, niż pobić (wyeliminować się nie da – stwory po jakimś czasie odradzają się).

Kolorowa grafika, sporo bonusów do zbierania, ładnie animowany krokodyl – to z



FIFA 98 Road to World Cup







FIFA Road to World Cup '98 niedługo będzie obchodzić swoje drugie urodziny. Mimo tak zaawansowanego (jak na grę komputerową) wieku, nie straciła wiele ze swej atrakcyjności.

Piłka nożna EA Sports z roku 1997 nadal zachwyca efektami audiowizualnymi. Dynamiczne intro, doprawione utworem „Song 2" zespołu Blur, robi bardzo dobre wrażenie. Podobnie grafika poszczególnych ekranów menu i animacje prezentujące wirtualne repliki stadionów. Oprawa meczów piłkarskich również jest na wysokim poziomie i, szczerze mówiąc, wygląda nawet lepiej niż w niektórych konkurencyjnych tytułach, które powstały w ostatnim półroczu.

FIFA RtWC '98 wydana w serii Kolekcja Klasyki Komputerowej to wersja wzbogacona o dwa oficjalne patche, które ukazały się kilka miesięcy po premierze programu. Poprawiły inteligencję komputerowego bramkarza, dodały kilka nowych opcji (wykorzystanie akceleratorów graficznych drugiej generacji), nie zaburzając specyficznego mechanizmu rozgrywki.

W FIFA '98 łatwiej strzelić gola, niż przeprowadzić płynny atak na bramkę rywala. Sterowani przez nas piłkarze nadal wykazują braki w wyszkoleniu technicznym: niedokładnie podają, spowalniają ruchy przy przyjmowaniu piłki, czym zwalniają tempo akcji ofensywnych. Gracze kontrolowani przez komputer nadal tego nie wykorzystują: grają mało agresywnie, kiepsko kryją naszych zawodników i w dziecinny sposób dają się wyprzedzać w pojedynkach jeden na jednego. W obronie są mało skuteczni, niezależnie od wybranego poziomu trudności.

FIFA '98 jest dużo łatwiejsza od swej najmłodszej siostry, FIFY '99, ale dzięki temu spodoba się każdemu graczowi. Polecam ją wszystkim strategom, miłośnikom FPP, cyberkierowcom, symulotnikom i amatorom przygodówek, bo fani wirtualnego sportu na pewno już ją mają w swojej kolekcji.

Kristoff



Sportowa

Electronic Arts/EA Sports

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 100, 16 MB, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 80%

Cena: 55 zł





pewnością doskonała zabawa dla dzieci. Przy okazji będą mogły wytupać się do woli, bo właśnie w ten sposób Croc radzi sobie ze skrzyniami kryjącymi białe kryształy – wskakuje na nie i tupie. Może też atakować ogonem (również nietypowy oręż), który w wodzie pełni funkcję śruby napędowej.

Bardziej wymagający gracze na pewno zapragną uruchomić grę z akceleracją 3D. A to może oznaczać problem. Gra bowiem wykorzystuje tylko karty 3D pierwszej generacji. Z nowszym akceleratorem należy trochę pokombinować. W przypadku Voodoo 2 wystarczy wykasować kilka plików, dla pozostałych – ściągnąć sterowniki z Internetu.

Croc: Legend of the Gobbos to doskonała gra, którą można dać dziecku, gdy dopomina się Quake'a IV, Unreala II 1/2, Half-Life 2 1/4. Kierowanie poczynaniami sympatycznego krokodyla choć na chwilę oderwie je od mordowania niewinnych wirtualnych cyborgów, musi się przy tym wykazać zręcznością wcale nie mniejszą niż w innych grach 3D. Warto poszukać tego tytułu w sklepach.

Pałcjusz



Platformowa 3D

Electronic Arts/Fox Interactive

IPS CG

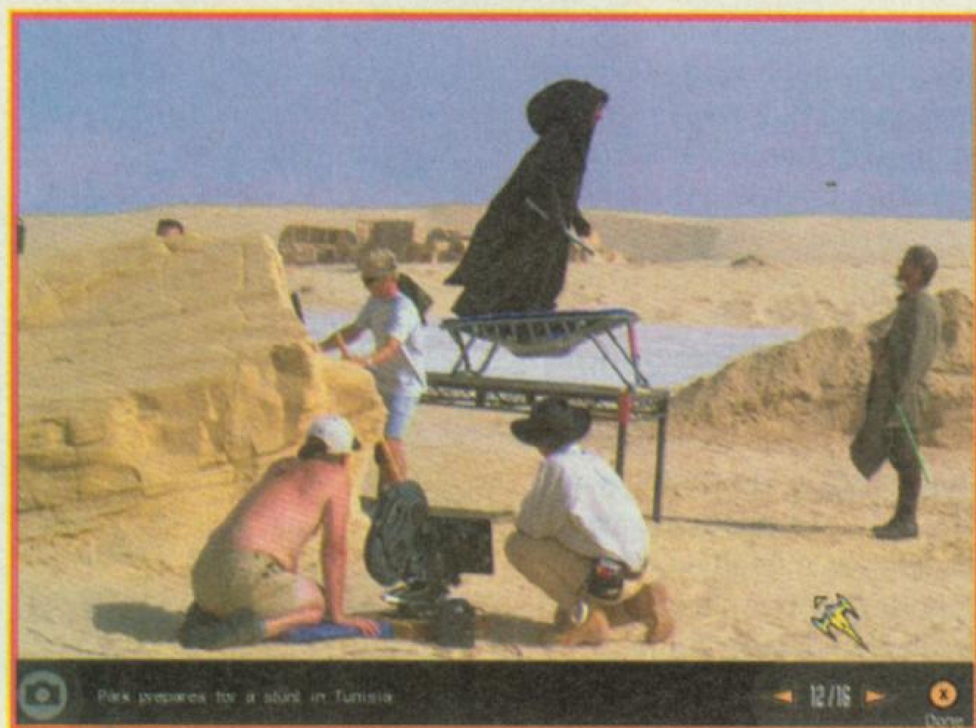
Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98

Ocena: 84%

Cena: 59 zł

Star Wars Episode I Insider's Guide

Epizod I to podobno największe wydarzenie w historii multimediów. Miliony dolarów wydano na promocję, promocję i jeszcze raz promocję. Gdy film trafił na ekrany kin, razem z nim pojawiły się dwie gry. Przygotowywana jest na-



stępna, ale Lucas zapowiedział, że więcej gier opartych na „starych" trzech Epizodach nie będzie. Ta wiadomość szczególnie zasmuciła wielu fanów (w tym mnie), bo nikt mi nie udowodni, że strzelanie do statków Federacji Handlowej jest przyjemniejsze od rozwalania TIE Fightera czy X-Winga.

Ponieważ mamy nową część Sagi, na rynku szybko pojawił się następca Behind the Magic – Insider's Guide, czyli encyklopedia multimedialna dotycząca wszystkiego, co wiąże się z Epizodem I. Kiedy czytacie te słowa, może niektórzy z Was już obejrzeli film. Niestety, ja dostałem program, gdy filmu jeszcze w naszym kraju nie było, i jak zwykle musiałem natychmiast dokładnie zapoznać się z jego zawartością.

Układ materiału jest taki jak w BtM. Wszystko zostało podzielone na działy, które zawierają w sobie poddziały do-



tyczące jakiegoś konkretnego zagadnienia.

Characters zajmuje się pierwszo- i drugoplanowymi postaciami z filmu. Znajdziemy tu wszystko, co chcemy wiedzieć o Anakinie Skywalkerze, Obi Wanie Kenobim, Jar Jar Binksie czy też mniej znanych osobnikach – Sebulbie, Watto albo Ratsie Tyrellu. Podobnie jak w BtM, są tu również poddziały dotyczące stworzeń z filmu, grup i organizacji. Można się więc dowiedzieć, ile metrów ma Sando Aqua Monster, poznać strukturę Wysokiej Rady Jedi albo tajemniczej organizacji Lordów Sith.

Kiedy zdecydujemy się na jakiś konkretny temat, przechodzimy do ekranu najczęściej oglądanego w programie. Jeżeli temat jest wystarczająco ważny, możemy obejrzeć wideoklip z urywkiem filmu lub posłuchać krótkiego nagrania. Oczywiście, fani za najciekawsze uznają **Behind the Scenes**, **Concept Designs** i **BtS images**.

Gdy wymyślano poszczególne elementy, zatrudnieni przez Lucasa graficy tworzyli setki rysunków. Część z nich można obejrzeć właśnie w IG. Zdjęcia spoza kadru ujawniają większość tajemnic okrywających wspaniałe wyczyny aktorów na planie. Moc pozwalająca na wykonywanie pięciometrowych skoków okazuje się efektem działania specjalnej wyrzutni pneumatycznej, a miecze świetlne – kijami z włókien węglowych i plastiku. Ale taka jest już magia filmu.



Dział **Vehicles** przybliża technologię nowego świata SW. Oczywiście, są tu kompletne opisy wszystkich pojazdów Federacji (razem ze schematami), ale specjalną uwagę radzę zwrócić na sek-

Lego Loco

Klocki Lego mają dwie charakterystyczne cechy: to doskonała zabawka rozwijająca dziecko, cena nie należy do niskich. Wynika z tego przykra konstatacja, że poziom rozwoju dziecka jest funkcją zasobności portfela. Trudno uznać za pocieszenie fakt, że oto pojawiła się nowa forma obcowania z klockami – program Lego Loco.

Z grubsza przypomina to „dorosłe" SimCity – stawia się budynki kilkudziesięciu typów, tory, drogi, chodniki, i patrzy, jak wybudowane miasto żyje. Rzecz jasna, nie trzeba dbać o pieniądze, podatki, odpady. Sporo jest elementów ozdobnych: kwiatów, sztucznych jeziorek, wulkanów. Jeśli ktoś nie ma pomysłu na zagospodarowanie pustej mapy, może wczytać jedno z gotowych miast w różnych sceneriach, od kwitnąco zielonej, przez śnieżnobiałą, po księżycową.

Główną atrakcją jest puszczanie kole-



jek. W programie znalazło się kilka lokomotyw oraz różnego rodzaju wagony osobowe i towarowe. RailRoad Tycoon to z pewnością nie jest, ale pokazuje zasady

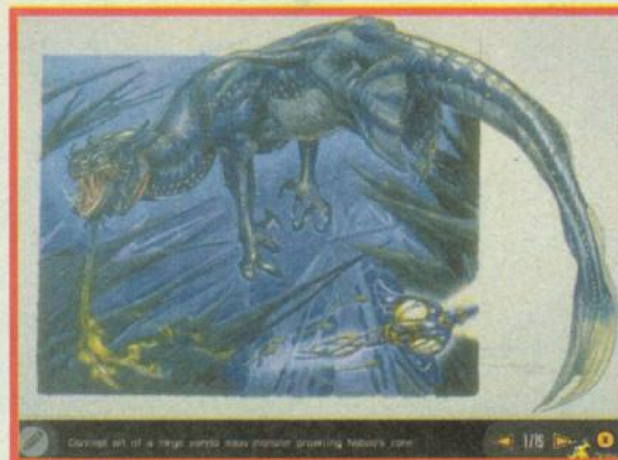


cję poświęconą podom. Znajdziecie tu informacje na temat wszystkich pojazdów startujących w wyścigach Boonta Eve Classic. Przy najważniejszych (Anakinowym i Sebulbowym) można obejrzeć wideoklipy, reszta ogranicza się do suchego tekstu i bardzo ciekawych zdjęć BtS. Trzeba przyznać, że niektóre koncepcje podów były jeszcze bardziej „chore" niż ich wersje finalne. Zdecydowanie jednak najciekawsza w tym dziale jest reklama „Watto's Reklaimed Partz en Stuff" (nazywa się to trochę inaczej). Oglądałem ten filmik już z dziesięć razy i za każdym razem pokładam się ze śmiechu, gdy Watto mówi: „We hava besta partsa in da whole galaxy".



Dział **Technology** skupia się na broniach i urządzeniach, których używano w filmie. Niestety, w odróżnieniu od BtM, nie ma tu specjalnego miejsca, w którym można by wypróbować ich działanie np. na jakimś Gunganie (Jar Jar to właśnie ta rasa).

Locations oprowadza nas po planetach i miastach, w których gościli bohaterowie. Można dokładnie obejrzeć, jak wyglądało Theed lub Coruscant w prawdziwej postaci – budynki wysokie na półtora metra i mnóstwo blescreenu.



Dział **The Phantom Menace** zawiera oba trailery do filmu oraz KOMPLETNY scenariusz. Jeżeli nie widzieliście filmu, nie radzę do niego zaglądać.

Na drugiej płycie tradycyjnie zamieszczono wszystko, co tylko pośrednio wiąże się z filmem. Potężna sekcja **Behind the Scenes** to kompendium informacji o „pozakadrowych" sprawkach specjalistów z Industrial Light & Magic, kostiumologów, pirotechników itd. **Expanded Universe** tłumaczy, dlaczego PM JEST tak wielkim wydarzeniem medialnym (figurki, komiksy, gry, książki itd.).

Insider's Guide przeznaczony jest głównie dla fanów Gwiezdnych Wojen, dlatego właśnie im go polecam. Z jedną tylko uwagą – NIE DOTYKAĆ PRZED OBEJRZENIEM FILMU.

ZooltaR

STAR WARS EPISODE I INSIDER'S GUIDE

Encyklopedia
Activision/Lucas Arts
L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 90%

Cena: bd

---

rządzące ruchem: potrzebę budowania zapór na skrzyżowaniach torów i dróg, umieszczania przejść dla pieszych i świateł. Gdy kogoś znudzi kierowanie kolejkami, może przerzucić się na przestawianie ludzików.

Po opanowaniu podstaw ruchu kolejowego i drogowego wypada zajrzeć na pocztę. Nie ma? Cóż, trzeba wybudować! Na poczcie bowiem wysyła się kartki. Rzecz właściwie oczywista, ale dla kilkulatka wykonywanie tak prostych rzeczy stanowi jeszcze przeżycie. Tym bardziej że kartkę, którą w końcu wrzuci do skrzynki, może sam zaprojektować. Prosty edytor pozwala zmieniać podlewy ilustracji, skomponować obrazek z gotowych elementów podzielonych

LEGO LOCO

Program edukacyjny
Lego Media
IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 84%

Cena: 99 zł



na grupy tematyczne, nakleić znaczek, zaadresować i... No właśnie. Gdy nie ma LAN-u, Internetu czy czegoś podobnego, zabawa w tym miejscu się kończy, choć oczywiście można wrzucić list do skrzynki. Mając jakiekolwiek wyjście na świat, można się wymieniać kartkami ze znajomymi.

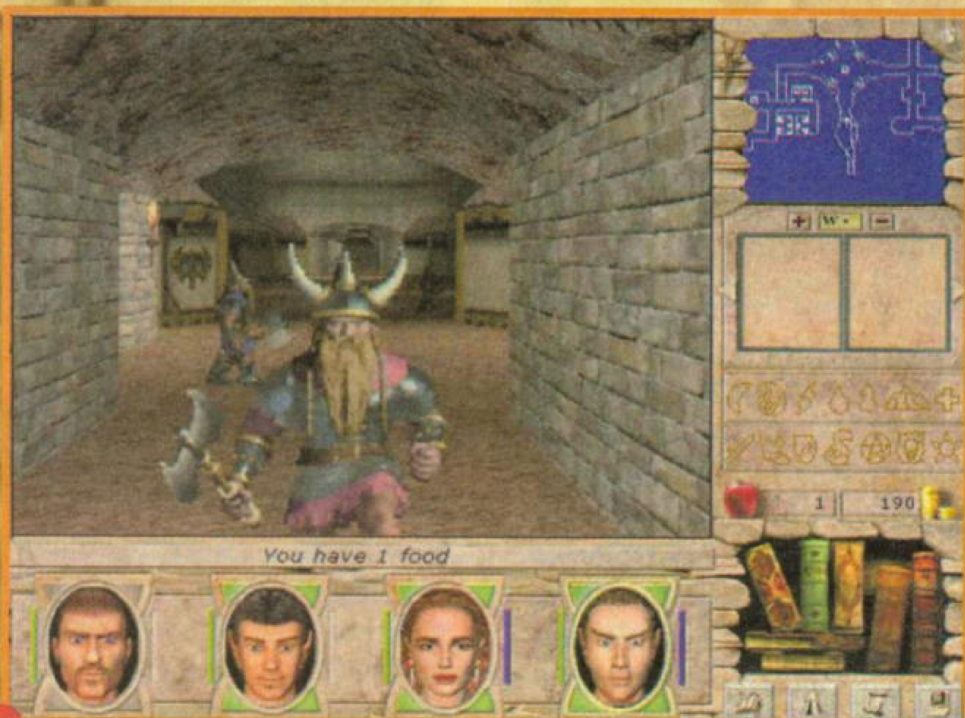
Jedyną wadą tego niewątpliwie sympatycznego produktu jest lokalizacja. Przetłumaczono tylko napisy, co zamyka możliwość samodzielnego zapoznania się z programem 5-6-latkom, często radzącym sobie z myszą, ale z czytaniem – niekoniecznie. Ale jeśli uproszą rodziców o wprowadzenie w świat kanciastych ludzików, czeka ich sporo wyśmienitej zabawy.

Pałcjusz

Might and Magic VII
For Blood and Honor

Might & Magic VII to gra znacznie bardziej skomplikowana od poprzedniczek. Zwłaszcza w kwestii tworzenia postaci oraz późniejszego rozwijania ich umiejętności.

Podstawowy problem na początku – to odpowiedni wybór drużyny (czyli rasy oraz profesji jej członków), a także rozsądny podział punktów bonusowych między cechy poszczególnych bohaterów. Niestety, sprawa nie jest tak prosta jak w poprzedniej części cyklu.



Jeśli krasnoludzcy strażnicy ostrzegają, że nie należy włazić do ich skarbca, lepiej posłuchać.

Tworzenie grupy

Bohaterowie powinni dysponować odpowiednimi walorami fizycznymi oraz psychicznymi. Z pewnością najważniejszymi członkami drużyny są Czarodzieje. Bez zaklęć takich jak Lloyd's Beacon i Town Portal (teleportujące) oraz Water Walk i Fly trudno sobie wyobrazić skuteczne przemieszczanie się po bezdrożach Erathii. Czary bojowe mają różną skuteczność, ale prowadzenie walki bez wspomagania zaklęciami nie wydaje się dobrym pomysłem.

Postanowiłem mieć w grupie dwóch Czarodziejów. Chciałem, aby jeden jak najszybciej zdobył tytuł Mistrza Magii Wody, a drugi wyspecjalizował się w Magii Powietrza. Obaj mieli też rozwijać znajomość Magii Ognia oraz stosować znakomity czar Fireball.

W środowisku internetowym panuje przekonanie, że do drużyny powinien należeć Kapłan.



A jakie profesje powinni reprezentować dwaj pozostali członkowie grupy? W środowisku internetowym panuje przekonanie, że do drużyny powinien należeć Kapłan. Postanowiłem jednak włączyć do niej Paladyna – ma podobne umiejętności, a może dosłużyć się stopnia Mistrza w kanonach magii kapłańskiej.

Zastanawiałem się, kim powinna być czwarta osoba i doszedłem do wniosku, że bardzo silnym bohaterem jest Złodziej. Po pierwsze, może poznać tajniki Disarm Trap, Perception i Merchant. Po drugie, nauczy się perfekcyjnie władać sztyletem i używać skórzanej zbroi (aż do statusu Wielkiego Mistrza). Po trzecie, może całkiem biegle posługiwać się mieczem (Mistrz). Jeśli dodać do tego, że Złodziej ma sporo Punktów Życia, a po pewnym czasie może nawet poznać niektóre czarodziejskie zaklęcia, postać wydaje się całkiem ciekawa.

Niestety, w M&M VII zupełnie bezużyteczni są moi ulubieńcy z poprzedniej części – Druidzi. Rozwijają się bardzo wolno i późno zaczynają korzystać z naprawdę skutecznych zaklęć.

A co z rasami? Oczywiście, obaj Czarodzieje muszą być Elfami. Przy wyborze innej rasy traci się zbyt wiele bonusowych punktów. W Czarodziejach rozwijałem tylko Inteligencję, wartość innych cech obniżając do minimum. Złodziejem uczyniłem Goblina. To jedyny rozsądny wybór ras dla bohaterów, którzy mają polegać głównie na swej sile fizycznej. Zaszczytnym mianem Paladyna obdarzony został natomiast Człowiek. W efekcie drużyna na początku swej wędrówki prezentowała się tak:

	Might	Int	Per	End	Acc	Speed	Luck
Thief – Goblin	30	5	5	11	21	30	7
Paladin – Human	21	9	19	9	21	21	7
Sorceror – Elf	5	30	9	7	12	9	7
Sorceror – Elf	5	30	9	7	12	9	7

Jak widzicie, nie ma w niej Krasnoluda (to rasa traktowana po macoszemu przez autorów programu). Po prostu z Krasnoluda nie da się stworzyć silnego bohatera w żadnej profesji. To znaczy da się, ale to sporo kosztuje.

Walka

W Might & Magic VII rozgrywa się mniej walk niż w poprzednich częściach cyklu,

a ogromne przestrzenie można przemierzyć, nie uczestnicząc w żadnych starciach. Co ważne, przed wrogami można skutecznie uciekać, ponieważ grupa ZAWSZE jest szybsza od przeciwników.

Kreatury poruszają się w taki sposób, że nie mogą dogonić bohaterów. Nie da się ukryć, to błąd twórców gry. Jak wytłumaczyć fakt, że smoka, gryfa czy wyverna prześcignie drużyna złożona z podróżników obładowanych wszelkiego rodzaju towarami?

Jeżeli chce się uniknąć walki, należy zwracać uwagę tylko na dwie rzeczy: po pierwsze nie dać się otoczyć (co nie jest łatwe w zamkniętych pomieszczeniach), po drugie uważać na potwory atakujące na odległość. Zanim uciekniemy poza zasięg ich strzałów, mogą zabić któregoś bohatera.

Bitew nie powinno się prowadzić w czasie rzeczywistym. Jeśli mamy silnie uzbrojoną grupę o sporym doświadczeniu, możemy sobie pozwolić na nieturowe starcia ze słabszymi przeciwnikami. Zawsze jednak lepiej wcisnąć przycisk Enter, kiedy zobaczy się wroga.

Silnych przeciwników należy „zmiękczyć" strzałami i czarami, zanim dopadną drużyny. Zwykle warto pod koniec każdej tury wycofać się o pięć dozwolonych kroków, aby utrzymać dystans między grupą a groźnym wrogiem.

Jeśli przeciwnicy są „spieszeni", a drużyna spokojnie unosi się w powietrzu dzięki czarowi Fly, walka polega tylko na nudnym wybijaniu monstrów, które w żaden sposób nie mogą zareagować. Oczywiście, zupełnie inaczej powinna wyglądać potyczka z wrogami, którzy sami potrafią walczyć na dystans (a tych jest, niestety, sporo). Lepiej wtedy zbliżyć się i walczyć bronią białą. Rycerz, Złodziej, Paladyn lub Mnich mogą wówczas potężnie uszkodzić wroga. Nawet Czarodzieje, dysponujący odpowiednią bronią i wsparci stosownymi zaklęciami, stają się użyteczni.

Czary

Zaklęcia bojowe mają bardzo zróżnicowane działanie. Implozja, jeden z najsilniejszych czarów, może zadać potworowi kilkanaście albo kilkaset punktów obrażeń – zależy to od „rzutu kostką" oraz odporności danego wroga.



Poza czarami bojowymi bardzo ważne są zaklęcia wspomagające. Drużyna zawsze powinna mieć „włączony" czar Wizard Eye, który bardzo ułatwia orientację w terenie. W pomieszczeniach zamkniętych obowiązkowy jest Torch Light oraz (na wszelki wypadek) Feather Fall. Podróż po otwartych przestrzeniach staje się prawdziwą przyjemnością dzięki zaklęciu Fly. Niezwykle przydatny i w pomieszczeniach, i w terenie jest czar Jump.

Od pewnego momentu grupę powinny ochraniać specjalne zaklęcia zwiększające odporność na czary poszczególnych żywiołów. Każdy magiczny kanon ma odpowiedni dla siebie czar, a Magia Światła pozwala nawet na otoczenie członków drużyny osłoną przed wszystkimi żywiołami jednocześnie.

Warto również zwrócić uwagę na czar Invisibility, pozwalający bezkarnie przechadzać się po obszarze zamieszkanym przez silne potwory. To zaklęcie jest niezbędne do wypełnienia jednego z najważniejszych zadań w grze.

Bardzo ważną rolę odgrywają zaklęcia kapłańskie. Nie trzeba chyba mówić, jak ułatwia grę stosowanie magii leczniczej (Cure Poison, Disease, Paralysis itp.), ale magia kapłańska to także interesujące czary wspomagające. Przede wszystkim polecam trzy zaklęcia z kanonu Mind: Fate, Bless i Heroism. Jednym z najważniejszych czarów kapłańskich jest Protection of Magic, chroniący Wielkich Mistrzów przed wszelkimi negatywnymi, magicznymi skutkami działań potworów, włącznie z Eradicated oraz Death. Bardzo ciekawy jest czar Regeneration, dzięki któremu bohaterowie stopniowo odzyskują Punkty Życia.

Ucieczka przed wrogami nie jest trudna. Grupa ZAWSZE prześcignie przeciwnika.

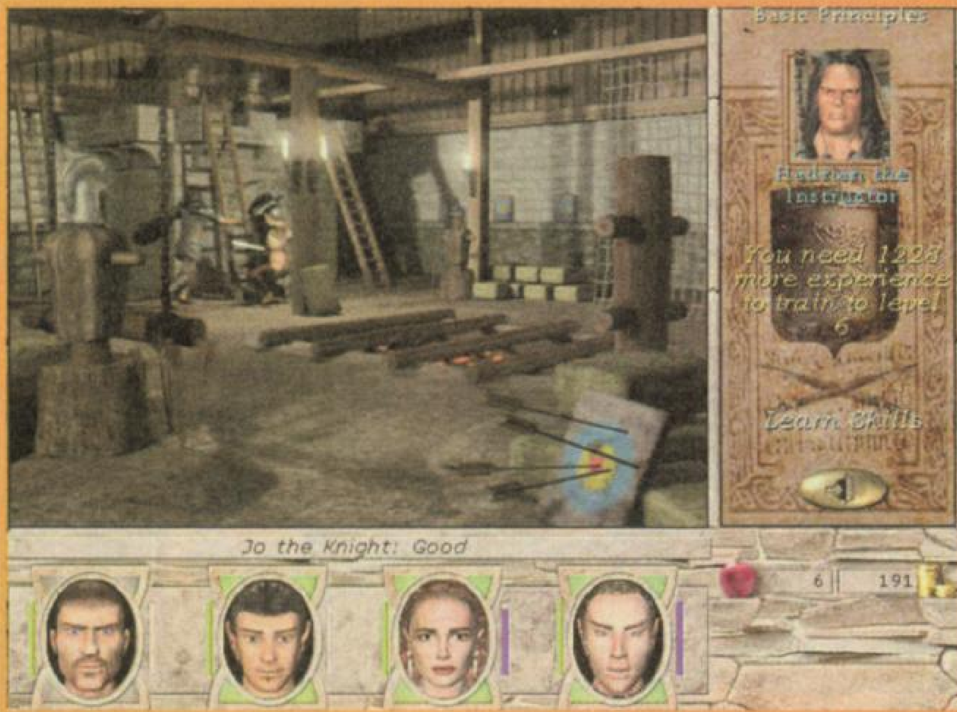


Przedmioty

Seria Might & Magic słynie z rozbudowanej rekwizytorni. Część siódma nie stanowi pod tym względem wyjątku. Bohaterowie mają duży wybór. Wszelkiego rodzaju zbroje, hełmy, rękawice, pierścienie, naszyjniki, buty itp. można znaleźć w skarbcach wrogów i przy zwłokach zabitych potworów, a także kupić w wyspecjalizowanych sklepach. W grze







ogromną rolę odgrywają magiczne przedmioty podwyższające umiejętności (np. Disarm Trap +25), cechy (Accuracy +25), liczbę Punktów Życia lub Czarów albo skuteczność broni (Bow of Infernos zadaje dodatkowo od 3 do 18 punktów obrażeń przy każdym strzale).

Bohaterowie powinni korzystać tylko z zaczarowanej broni. W przypadku postaci władającej dwoma mieczami lub sztyletami jednocześnie może to dać iście zabójcze efekty. Jeśli Złodziej wyposażony w Exquisite Long Dagger of Infernos oraz Mage Dagger of Acid jest Wielkim Mistrzem 12. poziomu, to zada cios, który może spowodować obrażenia od 44 do 65 punktów, nie licząc bonusów wynikających z dużej Siły oraz z poznania umiejętności Armsmaster. Gdyby nie miał broni magicznej, zadawałby tylko od 29 do 35 punktów obrażeń.



Jeśli mamy w grupie Czarodzieja, będącego Wielkim Mistrzem Magii Wody, bardzo przydatny staje się czar Enchant Item, dzięki któremu dowolne przedmioty niemagiczne można przerabiać na magiczne. Natomiast Wielki Mistrz Magii Ognia za pomocą zaklęcia Fire Aura (mającego standardowo ograniczony czas działania) może na stałe zamienić każdą zwykłą broń w zadającą dodatkowe obrażenia.



Aby racjonalnie korzystać z przedmiotów magicznych, trzeba zapamiętać generalną zasadę: bonusy wynikające z magicznego działania zwykle się nie sumują. Oznacza to, że mając pierścień ...of Body Magic otrzymamy bonus powiększający umiejętności o 50%. Jeśli jednak założymy bohaterowi naszyjnik ...of Body Magic, nie uzyskamy już żadnego efektu. Czasami jednak (na szczęście) bonusy się sumują. Na przykład mój Złodziej używał tarczy ...of Arms (+11 Armsmaster) i miecza dodającego 10 do tej samej cechy, a ogólna wartość bonusów wynosiła 21.

Warto wyposażyć postacie w przedmioty, dzięki którym stopniowo odzyskują Punkty Czarów i Życia. Zwłaszcza przydaje się to wtedy, kiedy grupa nie może się udać na odpoczynek. Stojąc w bezpiecznym miejscu, bohaterowie odzyskają pełnię sił witalnych i magicznych.

Zachowanie grupy

M&M VII nie jest grą, w której co krok trzeba dokonywać jakichś wyborów, a jeden poprowadzony w sposób nieprzemyślany dialog może mieć bardzo poważne (i zwykle przykre) konsekwencje. Ukazuje świat ogromnie uproszczony – np. wysieczenie królowi poddanych nie wywoła jego gniewnej reakcji.

Grupa postępująca niewłaściwie może trafić do więzienia, ale nie wiąże się to z utratą złota lub przedmiotów będących w jej posiadaniu. Aby nie prowokować konfliktów, należy wysłuchiwać napotykanych NPC-ów. Jeśli na przykład krasnoludzcy strażnicy ostrzegają, że nie należy włazić do ich skarbca, lepiej ich posłuchać. Chyba że ktoś chce mieć na głowie wszystkich strażników miasta Stone City. Podobnie jest w zamku Archibalda, Elfów lub królowej Katarzyny.

Podróżowanie

W M&M VII podróżuje się nie tak łatwo jak w poprzedniej części cyklu, gdzie dość szybko można było stosować teleportacyjne czary Lloyd's Beacon i Town Portal. Aby móc stosować pierwsze zaklęcie, trzeba się mocno napracować. Town Portal z kolei ma trochę zmienione zasady działania. Otóż drużyna może być przeniesiona jedynie do miasta, które już wcześniej odwiedziła. Jeśli więc grupie nie udało się na przykład przedrzeć przez podziemia Stone City, to nawet z czarem Town Portal nie będzie mogła odwiedzić miasta Nighon.

Bezpieczną podróż umożliwiają stacje konne oraz statki, można również poruszać się na piechotę, pamiętając jednak o zabraniu zapasów żywności. W granicach jednej krainy najwygodniej jest używać czaru Fly. Po pierwsze, omija się wtedy przeszkody terenowe, które stanowią naprawdę istotny problem. Po drugie, taka podróż jest najszybsza. Po trzecie, umożliwia ucieczkę przed wrogami albo skuteczniejszą walkę.

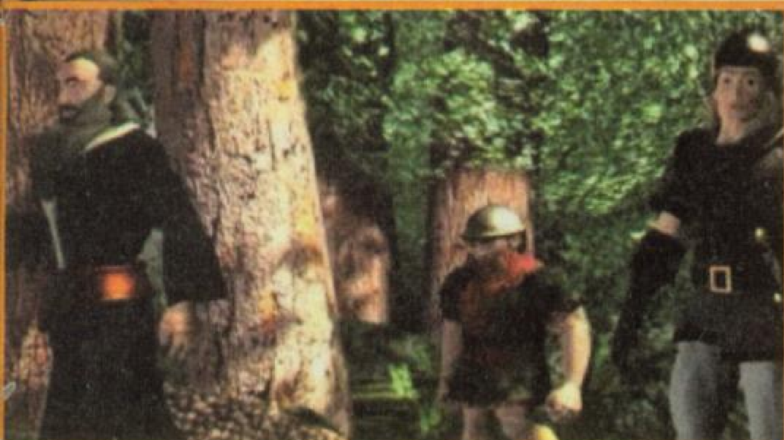
Przyjaciele

Tak jak w M&M VI, można korzystać z pomocy dwóch przyjaciół. Na Emerald Island czy w Harmondale nie znajdzie się NPC-ów z przydatnymi zdolnościami, ale w Tulurean Forest lub Avlee (a do obu krain można dojść prawie bez walki) – na pewno.

Dopóki Czarodziej nie pozna zaklęcia Fly, radzę korzystać z usług Wind Mastera – co prawda zaklęcie Fly działa w tym wypadku tylko 2 godziny, ale i tak znacznie ułatwia życie. Przydatni są też Scholar (dodatkowe punkty doświadczenia oraz identyfikacja przedmiotów), Gate Master (raz dziennie rzuca czar Town Portal) oraz postacie zwiększające umiejętności handlowania. W M&M VII obowiązuje przydatna, acz idiotyczna, zasada rekrutacji przyjaciół. Wystarczy stanąć pośrodku miasta, zapisać stan gry, potem załadować program z powrotem, a wszyscy NPC-e zmienią swe imiona i profesje. Zabieg można powtarzać tak długo, dopóki nie znajdzie się kogoś wartościowego.

Umiejętności

Nie każdy bohater może stać się Ekspertem, Mistrzem lub Wielkim Mistrzem w danej dziedzinie. Punkty zyskiwane wraz ze zwiększającym się doświadczeniem musimy więc przydzielać odpowiednim umiejętnościom. Po co bowiem czynić Paladyna Ekspertem Leather Armor, skoro najlepszą dla niego zbroją jest Plate Armor i w tej dziedzinie powinien się szkolić? Po co uczyć Złodzieja władania maczugą, skoro najlepsze wyniki osiągnie, używając miecza albo sztyletu?



Bardzo ważne umiejętności

1. **Armsmaster**. Bohater władający mieczami lub sztyletami dzięki tej umiejętności będzie zadawał poważniejsze obrażenia. Przedmioty zwiększające tę zdolność są na wagę złota.
2. **Bow**. Każdy bohater musi sobie radzić z łukiem. Dojście do poziomu Eksperta zmniejsza nieco czas „ładowania", ale nie każda postać może ten poziom osiągnąć.
3. **Disarm Trap**. Próbujecie otworzyć skrzynkę ze skarbem, a wybuch pułapki rani lub zabija całą grupę. Co wtedy czujecie? Jak najszybciej trzeba tę cechę doprowadzić do poziomu Ekspert, a potem albo znaleźć przedmiot zwiększający jej wartość, albo dalej szkolić bohatera.
4. **Merchant**. Akurat ta umiejętność nie była mojej grupie potrzebna (kto chce wiedzieć dlaczego, niech zajrzy na żółte strony). Ale jeśli ktoś nie kombinuje tak, jak niżej podpisany, to korzyści wynikające z kupowania tańszych przedmiotów i sprzedawania ich za wyższą cenę są ogromne. Na początku gry bardzo trudno o dochody, dlatego liczy się każdy grosz.
5. **Perception**. Pozwala dostrzegać skarby oraz tajne przejścia.



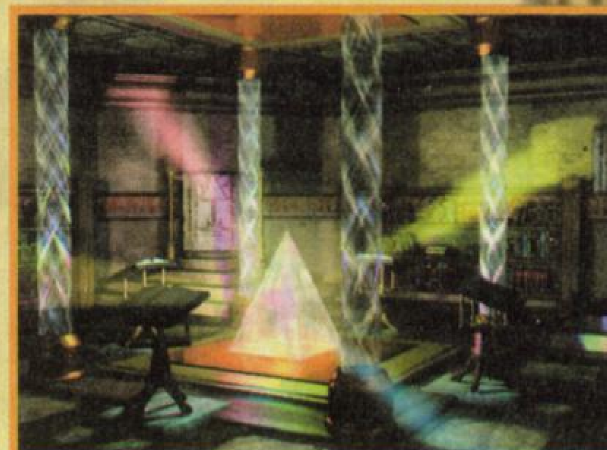
Ważne umiejętności:

1. **Meditation**. Każdej postaci stosującej czary powiększy liczbę Punktów Czarów.
2. **Body Building**. Analogiczna do Meditation, tylko oddziałuje na Punkty Życia.



Nieważne umiejętności:

1. **Alchemy**. Opłaca się tylko tworzenie Czarnych Mikstur, ale do tego trzeba zdobyć tytuł Wielkiego Mistrza (mogą go uzyskać tylko Druidzi). Czarne Mikstury czasami dostaje się w sklepach lub znajduje przy potworach, zresztą od pewnego momentu grupa nie będzie potrzebować wspomagania.
2. **Dodging**. Ważna tylko, jeśli prowadzi się postać Mnicha, dla innych profesji zbędna.
3. **Identify Item**. Bardzo przydatna umiejętność, ale znalazła się tu nie bez powodu. Otóż już na Emerald Island można zatrudnić NPC-a wyszkolonego w profesji Scholar, który ma nieograniczoną umiejętność identyfikacji przedmiotów. Po co więc marnować punkty?
4. **Identify Monster**. Dużo zachodu, a korzyści mocno wątpliwe. Jeśli koniecznie chcecie się dowiedzieć, ile Punktów Życia zostało potworowi, jest przecież kapłański czar Detect Life. Co prawda nie odkryje odporności wroga, ale trudno.
5. **Learning**. Teoretycznie bohater, który rozwija tę zdolność, powinien zyskiwać więcej punktów doświadczenia. W praktyce nie przynosi to tak wielkich korzyści, by opłacało się marnować punkty.
6. **Repair Item**. Dużo wygodniej naprawiać przedmioty w sklepach lub zatrudnić (kiedy często trafia się na potwory–psuje) NPC-a mającego zdolność reperacji.
7. **Stealing**. Podobno przydatna zdolność, ale ja nie korzystałem.
8. **Unarmed**. To samo, co w przypadku umiejętności Dodging.







Jacek Piekara

Dungeon Keeper 2

Rogaty Rozpruwacz z kolegami powracają! Gra Dungeon Keeper 2 nie jest dziełem boskiej ręki Petera Molyneux. Trochę wtórna, ale mimo to bardzo udana i wciągająca.

Oto strategiczny przewodnik napisany przez redakcyjnego Złego, Jacka Ilczuka.

Komnaty

Ważna jest nie tylko liczba segmentów, ale także plan pomieszczeń. Najlepiej, aby większość z nich miała minimalny rozmiar 3×3, choć jest to warunek konieczny tylko dla więzienia i cmentarza. Inne komnaty mogą być węższe, jeśli przynajmniej jednym bokiem sąsiadują z umocnioną ścianą lub skałą. Wówczas jednak są użyteczne tylko częściowo, np. w świątyni mniejszej niż 5×5 będą modlić się nasze stwory, ale nie pojawi się żaden mroczny anioł. Małych komnat nie warto więc raczej budować.

Nie musimy się przejmować ograniczeniem wielkości w przypadku kurnika, a ignorujemy ten problem przy leżach, skarbcach i strażnicach.



Leże

To miejsce odpoczynku naszych stworów. Tutaj mogą spokojnie wracać do zdrowia (nie musimy wydawać energii mana na leczenie). Leże przyciąga gobliny i świetliki. Jest konieczne, jeśli chcemy, aby pojawiły się wszystkie inne potwory (poza szkieletem i wampirem).

Naszych podwładnych dzielą animozje. Napięcia pojawiają się tylko między stworami ciemności i przeciągniętymi na naszą stronę bohaterami, np. nienawidzą się czarnoksiężnicy i wróżki. Nie dochodzi jednak, jak w DK, do rękoczynów, spada tylko poziom zadowolenia. Dlatego trzeba budować oddzielne leża, kurniki i sale treningowe (zwykle nie warto dobudowywać innych komnat).

Kurnik

Naszym podwładnym musimy zapewnić wyżywienie. Namiętnymi żarłokami są rycerze (zarówno czarni, jak i bohaterowie przeciągnięci na naszą stronę). Jeżeli pod naszymi rozkazami znajduje się duża grupa, dobrze posiadać kilka wielkich kurników. Po przeprowadzeniu długotrwałego ataku stwory będą bardzo głodne. Trzeba więc wcześniej wyposażyć nasz loch w odpowiednie komnaty, bo inaczej wywołamy powszechne niezadowolenie.

Kurnik o rozmiarach 5×5 przyciąga demony żółciowe (konieczny jest także warsztat).

Skarbiec

Chochliki znoszą tu wydobyte złoto. Warto zbudować niewielki skarbiec w pobliżu źródła surowców (szczególnie zaś klejnotów), aby szybko uzupełniać braki gotówki.

Największy należy umiejscowić w głównej części lochów – stwory nie mogą daleko chodzić po wypłatę. Takie spacery odrywają je od pracy, zwiększają także poziom niezadowolenia (brak wypłaty i głód).

Biblioteka

Umożliwia tworzenie nowych czarów oraz zwiększanie ich siły, np. zwykłe zaklęcie tworzy chochlika o wyszkoleniu 1, a czar drugiego poziomu – o wyszkoleniu 4. Komnata magazynuje zdobyte „premie" oraz przyciąga czarnoksiężników.

Sala treningowa

Umożliwia szkolenie stworów, ale tylko do 4. poziomu (inaczej niż w DK). Wyższe poziomy wyszkolenia zdobywa się na arenie, w walce lub za pomocą premii. Sala treningowa przyciąga salamandry.

Warsztat

Możemy produkować w nim drzwi i pułapki. Przyciąga trolle. Na szczęście, przeciwnie niż w DK, budowane jest tylko to, za co zapłacimy.

Strażnica

W połączeniu z pułapką tworzy system wczesnego ostrzegania. Gdy zostanie wybudowana, pojawią się ciemne elfy.

Więzienie
Warto więzić nieprzyjaciół, choćby dlatego, że po śmierci głodowej mogą się zmienić w szkielety. Więzienie jest potrzebne, jeśli chcemy torturować schwytanych wrogów.

Sala tortur
Przyciąga czarne damy i czarnych rycerzy (konieczna jest także arena). To bardzo ważna komnata. Stosując tortury, możemy nie tylko wydobyć informacje o położeniu lochu wroga, ale także przeciągnąć bohaterów na naszą stronę. Najlepiej w tym celu połączyć tortury z czarem „Uzdrawianie" (czyli leczyć osłabłych wrogów i znowu ich torturować).

Teoretycznie musimy zastosować tę metodę „perswazji" na poziomie „Nawracanie" (miejscowość Cieszyn), aby wykorzystać mnichów św. Eulogiusza do walki z wampirami. Praktycznie można ten poziom przejść bez ich pomocy. Wystarczy tylko znaleźć wąski korytarz i rzucić zaklęcie „Do broni". Wrogie wampiry starają się dojść do Serca Labiryntu, ale nie mogą się przebić przez kłębowisko naszych stworów. Zaś w drodze do celu nikogo nie atakują :-)

Cmentarz
Chochliki znoszą tutaj trupy, z których mogą powstać wampiry.

Świątynia
Można w niej składać ofiary. Stwory modlą się tu, co niekiedy działa na nie uspokajająco. Przyciąga mroczne anioły.

Most (drewniany i kamienny)
Nasze jednostki mogą przekraczać wodę bez żadnych problemów, ale tylko most umożliwia położenie posadzki po drugiej stronie zbiornika. Nad potokiem lawy trzeba postawić most kamienny – drewniany szybko spłonie.

Kasyno
Przyciąga włóczęgów. Możemy tutaj poprawić humor naszym potworom lub... uzyskać niewielkie wpływy. Lepiej korzystać z pierwszej możliwości. W większości przypadków kasyno to zbędny wydatek (chyba że mamy naprawdę duże fundusze), rozgrywka nie trwa tak długo, byśmy mieli większe problemy ze zdenerwowanymi lub znudzonymi potworami.

Arena
Miejsce walk naszych potworów i/lub schwytanych bohaterów. Pozwala zwiększyć poziom wyszkolenia (z 4 do 7). Zwabia czarnych rycerzy.

Energia mana
Dzięki niej możemy budować pułapki, rzucać czary, tworzyć/przywoływać i utrzymywać przy życiu stwory magiczne – chochliki i Rogatego.

Uzyskujemy ją z każdego pola labiryntu (1 punkt na sekundę) oraz ze składów many (100 pkt./s). Maksymalna wielkość przyrostu wynosi 500 pkt./s. Dlatego bardzo istotne jest ograniczenie zużycia many (lepiej nie przekraczać 250 pkt./s).

Czary
Większość działa tylko na naszym terenie.

Tworzenie chochlika. Działania czaru chyba nie muszę opisywać. Każdy następny chochlik jest droższy od poprzedniego.

Błyskawica. Najlepsze zaklęcie bojowe. Można precyzyjnie wybrać cel. Trafiony wróg jest przez chwilę oszołomiony, nasze stwory mogą więc bezkarnie mu „dokopać".

Opętanie. Pozwala kontrolować dowolnego stwora. Mimo zapowiedzi autorów, zaklęcie nadal pozostaje „atrakcją turystyczną".

Leczenie. Skuteczny sposób na przedłużenie toczącej się walki. Warto korzystać z tego zaklęcia, gdy zapędzimy się daleko na terytorium wroga. Ma znacznie większe znaczenie niż w DK, ponieważ wymaga tylko energii mana, a nie złota.

Oko Zła. Pozwala penetrować niedostępne rejony podziemi i planować dalsze „wykopaliska".

Do broni. Umożliwia kierowanie potworami. Czar szczególnie skuteczny w ataku na wrogi loch oddalony od zajętych przez nas terenów. Używając go, należy zwrócić uwagę na dwie kwestie. Po pierwsze, potwory mogą utknąć w wąskim przejściu. Jeśli więc szykujemy silny atak, musimy zniszczyć spory fragment murów wroga. Po drugie, ważna jest lokalizacja flagi. Jeśli postawiona za blisko, część stworów może nie wziąć udziału w walce, jeśli za daleko – potwory będą próbowały dojść do tego miejsca, a podczas wędrówki nie walczą.

Wstrząs. Trzęsienie ziemi, powodujące odpadanie głazów z sufitu lochu. Znacznie mniej skuteczne niż w DK, ale uszkadza pułapki, mury i drzwi. Zaklęcie można wykorzystać poza obszarem zajętym przez nas.

Zdrajca. Przydatne zaklęcie. Możemy wyeliminować jednego wroga, który staje się zagrożeniem dla swoich sojuszników. Czar ten działa tylko przez pewien czas i wyłącznie na naszym terenie. Musi minąć dłuższa chwila, zanim będzie można ponownie go użyć.

Tworzenie złota. Ta możliwość praktycznie uniezależnia nas od źródeł złota.

Pułapki

Typ	Koszt wybudowania	Pobór many	Aktywacja
Czujnik ruchu	1000	5	250
Posterunek	300	0	0
Przerażająca	750	5	125
Czujnik alarmowy	500	5	0
Gazowa	600	5	0
Szpikulec	750	5	0
Aktywator	300	5	0
Kamienna	1500	5	0
Zamrażająca	1500	5	0
Elektryczna	3000	25	375
Ogniowa	6000	10	250



Niestety, w DK2 wycofywanie stworów z walki nie jest tak łatwe jak w części pierwszej. Nie ma już ekranu z informacją o stanie ich zdrowia oraz siłach uczestniczących w starciu. W efekcie rzucanie zaklęć czy ratowanie osłabionego podwładnego jest bardzo utrudnione. Nieprzytomne potwory (jeden płatek na „kwiatku zdrowia"), które znajdują się na naszym terenie, są przez chochliki przenoszone do leża.



Nad potokiem lawy trzeba zbudować most kamienny. Drewniany szybko spłonie.

Poziom 19. – „Przejęcie" (Łyskacz)

Bardzo specyficzny poziom. Musimy schwytać i przeciągnąć na swoją stronę trzech synów króla Reginalda. Problem w tym, że jeśli któryś zostanie ranny, pozostali rzucą się do ucieczki przez bramy (są aż cztery!).

Na tym poziomie nie jest potrzebna duża siła czy bojowość, ale przede wszystkim cierpliwość. Można przeciągać na swoją stronę pojmanych bohaterów, ale lepiej pamiętać, że nasze źródła gotówki są bardzo ograniczone. Jeśli walka się przedłuży, a my będziemy dysponować znaczącymi siłami, praktycznie całą energię mana zużyjemy na tworzenie złota. Z tego samego powodu lepiej jak najpóźniej korzystać z premii podnoszących poziom wyszkolenia podwładnych.

Musimy wysyłać do akcji niewielkie grupy stworów i pojedyncze (najlepiej) chochliki. Trzeba atakować bohaterów, którzy odłączyli się od grupy, a zdobyty teren odgradzać ukrytymi drzwiami. Nasze zadanie będzie znacznie prostsze od chwili, gdy znajdziemy premię pozwalającą widzieć całe podziemia. Działania podejmujemy, gdy najbliższy oddział książęcy znajduje się jak najdalej od miejsca, które chcemy zaatakować.

Najprościej odciąć południową bramę. Wystarczy przejąć wiodący do niej most i sprzedać niewielki jego fragment. Nieco trudniej jest z bramą północną: najpierw należy prowadzący do niej korytarz odciąć za pomocą ukrytych drzwi. Potem wystarczy atak niewielkim oddziałem na broniące przejścia olbrzymy i... pora na kolejne ukryte drzwi. Podobnie jest z bramą północno-wschodnią, choć tutaj lepiej wywabić olbrzymy na korytarz i skorzystać z zaklęcia „Zdrajca", zaś tych, którzy przeżyją, „potraktować" błyskawicą.

Najtrudniej przejąć bramę położoną w centrum. Trzeba powoli kłaść posadzkę i po kolei zwabiać bohaterów w pobliże kanału z lawą. Szybki atak niewielkiej grupki stworów i mamy następnego lokatora więzienia. Potem należy zaatakować obrońców bramy i zbudować ostatnie ukryte drzwi. Teraz już tylko bezpośrednia konfrontacja...

Poziom 20. – „Królobójstwo" (Stolica)

Naszym celem jest pokonanie króla Reginalda. Najpierw trzeba zniszczyć kolejne bramy bohaterów (otaczając je posadzką). Warto też przeciągnąć na swoją stronę jak najwięcej wrogich stworów.

Sporym problemem może okazać się brak funduszy. Bardzo istotne jest więc rozpoczęcie eksploatacji złoża klejnotów, które znajduje się na północnym wschodzie, za jeziorem lawy.

Na tym poziomie warto jak najczęściej korzystać z zaklęcia „Zdrajca". To najlepsza metoda nie tylko na zmniejszenie liczby doskonale wyszkolonych obrońców zamku (część na poziomie 10.), ale przede wszystkim na osłabienie drużyny królewskiej (wszyscy na poziomie 10.!).

Przed przeprowadzeniem ostatecznego ataku na króla warto mieć jak najwięcej punktów mana. Na tym poziomie lepiej ją oszczędzać i nie budować pułapek, szczególnie że nie zdziałają wiele przeciwko tak silnym wrogom. Po pokonaniu króla należy jak najszybciej przejąć teren zamku (aby Rogaty miał blisko do celu) i wezwać Rozpruwacza, by rozprawił się z kamiennymi rycerzami.







Oczywiście, możemy mieć problemy z wyczarowaniem odpowiednio dużych funduszy, jeśli mamy naprawdę liczną armię.

Piekło. Silne zaklęcie bojowe, przydaje się przy ataku większych grup wroga.

Przywołanie Rogatego. Na kolejnych poziomach znajdujemy 4 części talizmanu przyciągającego Rogatego. Możemy go potem wzywać, jeśli mamy odpowiednią liczbę punktów mana (100 tys.). Lepiej mieć sporą nadwyżkę na „utrzymanie" potwora i przywoływać go jak najbliżej sił wroga.

Kurczak. Jedno z najskuteczniejszych i najbardziej złośliwych zaklęć w DK. Niecierpliwie czekałem, aż zostanie wynalezione... Czekałem tak do poziomu 20. (no... teraz to już na pewno!) i... nie doczekałem się. Zaklęcia „Kurczak" brak w DK2! To co najmniej dziwne. Możemy o nim poczytać w dokumentacji, obejrzeć jego skutki podczas instalacji gry i „delektować" się animowanymi filmikami o przemianie w kurczaka. Cóż, DK2 jakością techniczną nie dorównuje pierwowzorowi.

Premie

Specyficzne czary „jednorazowego użytku". Umożliwiają podniesienie poziomu doświadczenia wszystkich stworów, odkrycie całej mapy, odnalezienie ukrytego poziomu, wyleczenie wszystkich stworów lub umocnienie ścian naszego lochu.

Stwory

W DK2 każdy portal przyciąga ograniczoną liczbę stworów.



Chochlik. Nasza siła robocza – drąży tunele, przygotowuje teren pod komnaty, wydobywa złoto i klejnoty, kładzie „posadzkę" oraz umacnia ściany lochów. Jeśli zagrożone jest Serce Labiryntu, staje do walki.



Goblin. Szybki, ale niezbyt silny. Chętnie trenuje i atakuje wroga. Niebezpieczny tylko w dużych grupach.



Czarnoksiężnik. Inteligentny i niebezpieczny. Większość czasu spędza w bibliotece, po skończeniu badań trenuje. Dobre wsparcie sił uderzeniowych.



Świetlik. Nadaje się tylko do zwiadu i niepokojenia wrogich chochlików.



Troll. Kiepski w walce, ale doskonale pracuje w warsztacie.



Ciemny elf. Wsparcie głównych sił. Lubi przebywać w strażnicach i patrolować teren.

Szkielet. Powstaje w chwili śmierci więźnia. Lubi trenować, nie potrzebuje snu i pożywienia, nieustraszenie rzuca się do ataku i najczęściej kończy jako stos kości. Znacznie słabszy niż w DK.





Czarna dama. Doskonała w walce. Ma niewielkie wymagania – wystarczy jej sala tortur i od czasu do czasu klaps dla rozrywki. Trzeba ją zmuszać do treningu, ale potem chętnie podwyższa swoje umiejętności.



Salamandra. Silny i niebezpieczny potwór. Doskonała do szybkiego atakowania, szczególnie wrogów znajdujących się za lawą.



Włóczęga. Nie jest wielkim wojownikiem. Lubi spędzać czas w kasynie. Teoretycznie można go wysłać, aby przekradł się (w trybie opętania) do wrogiego lochu, praktycznie – do niczego.



Demon żółciowy. Dobry i odporny wojownik. Warto wykorzystywać go do blokowania wąskich korytarzy. Lubi pracę w warsztacie, najczęściej trzeba go siłą zapędzać do sali treningowej.



Wampir. Dobry w walce. Nie można go zabić, jeśli ma poziom doświadczenia wyższy niż 2 (odradza się w leżu), chyba że jego przeciwnikiem jest mnich. Doskonale pracuje w bibliotece, najczęściej zaniedbuje treningi.



Czarny rycerz. Groźny przeciwnik. Lubi tylko walkę i trening (szczególnie na arenie).



Anioł mroku. Najsilniejszy stwór w zestawie standardowym. Teoretycznie jedna świątynia przyciąga dwa anioły, ale jeśli trafi do nas jeden, to mamy szczęście. Anioły są szczególnie niebezpieczne w grupie, ponieważ stosują zaklęcie tworzenia „armii" (3) szkieletów na poziomie 1. Odciągają też wroga od innych naszych stworów. Większą liczbę aniołów będziemy mieć do dyspozycji tylko na poziomie „Anielskie pienia" (Księżycówka).



Rogaty Rozpruwacz. W DK2 nie zalicza się do standardowego „garnituru" stworów, możemy go tylko przywoływać. To czysty żywioł – ignoruje pułapki i atakuje najbliższych wrogów. Nie można wziąć go w szpony ani wyznaczyć mu kierunku ataku. Potrafi uganiać się za szybką wróżką, gdy za plecami ma całą grupę bohaterów.

Pułapki

Czujnik ruchu. Działo atakujące każdego stwora w pobliżu. Doskonałe do odstraszania wrogich chochlików, w większej liczbie nadaje się do walki ze słabiej wyszkolonym wrogiem.

Posterunek. Miejsce, do którego dochodzą patrole z pobliskiej strażnicy. Można sobie darować...

Pułapka przerażająca. Odstrasza mniej niebezpieczne stwory i bohaterów. Przydaje się raczej na niższych poziomach.

Czujnik alarmowy. Wzywa do walki stwory znajdujące się w pobliżu. Lepiej jednak wyrobić w sobie nawyk częstego zerkania na mapę poziomu i korzystania z zaklęcia „do broni".

Pułapka gazowa. Niezbyt niebezpieczna. Dobra tylko na chochliki...

Szpikulec. Wysuwa się z posadzki i rani wroga. Ważny element systemu obronnego.

Aktywator. Aktywizuje grupę pułapek. Coś dla inżynierów i filozofów ;-)

Pułapka kamienna. Kamienny głaz nie jest już tak szokująco skuteczny jak w DK – częściej rani i oszołamia, niż zabija. Kolejna pułapka, bez której można żyć.

Pułapka zamrażająca. Zamraża stwora lub bohatera. Zwykle łatwo ją zniszczyć. Czasami można wykorzystać jako uzupełnienie szpikulców, ale w sumie szkoda na nią złota...

Pułapka elektryczna. Skuteczna i niebezpieczna. Nie tylko rani, ale także oszołamia. Niestety, wymaga zbyt dużej ilości mana i to nie tylko do aktywacji, ale także do podtrzymania.

Pułapka ogniowa. Niebezpieczna, ale kosztowna...

Wszystkie pułapki są niewidoczne do chwili aktywacji. Potem można je zniszczyć. To doskonała broń defensywna. Nie wyeliminuje silnej grupy bohaterów czy potworów, ale może ich nieco osłabić. Daje nam też czas na ściągnięcie posiłków do zagrożonego rejonu.

Najlepiej tworzyć grupy pułapek „aktywnych" i „pasywnych" w wybranych punktach ewentualnej drogi inwazji. Należy wykorzystać czujniki ruchu oraz okazyjnie – pułapki ogniowe i elektryczne. Dostęp do nich powinien być blokowany przez szpikulce. Warto jednak pamiętać, że taka blokada może zużyć za dużo many, lepiej więc nie przesadzać. Jeśli zapas many spadnie do 0, pułapki i chochliki zaczną znikać...

Drzwi

Powstrzymują przez chwilę wroga przed wtargnięciem na nasze terytorium. Najczęściej stawianie ich (okutych, stalowych, magicznych) to strata funduszy.

Na uwagę zasługują tylko 2 typy: drewniane i ukryte. Z pierwszych można skorzystać, gdy nie chcemy, by nasze stwory (szczególnie chochliki) wybierały się na dłuższe, z naszego punktu widzenia niepożądane spacery. Godne uwagi są drzwi ukryte – jeśli wróg nie widzi celu, nie będzie go atakować. Trzeba je stosować na poziomach „Podstęp" (Zamczyce) oraz „Przejęcie" (Łyskacz). Specyficznym rodzajem „drzwi" jest barykada. Można jej używać zamiast szpikulca do blokowania drogi do naszych pułapek.



Walka

W szponach można przenosić dowolną liczbę stworów (brak znanego z DK ograniczenia do 8) i upuszczać na dowolnym zajętym przez nas polu. Nadal więc możemy szybko koncentrować siły potrzebne do zniszczenia wrogiego oddziału, a później wycofać, aby potwory najadły się i wypoczęły.

Jako ostatnie należy łapać gobliny i czarne damy, gdyż najszybciej dochodzą do siebie po upadku spowodowanym „zrzutem". Wzrosło nieco znaczenie zaklęcia „Do broni" – czasami działa szybciej i pewniej niż podnoszenie i upuszczanie stworów.

Jacek Ilczuk

TNT2 i V3 w jednym komputerze
Firma Alienware stworzyła ciekawe rozwiązanie: możliwość zainstalowania Voodoo3 i RIVY TNT2 w jednym komputerze. Oferowany przez nią zestaw składa się z obu kart, specjalnych sterowników i sporego pudełka z przełącznikiem sygnału wizyjnego.

Cyrix MII
Cyrix (wykupiony jakiś czas temu przez firmę VIA) rozpoczął sprzedaż nowego procesora. MII na razie dostępny jest w dwóch wersjach, 400 i 433 MHz. Nie jest tak szybki jak konkurenci, ale za to zdecydowanie tańszy. Ponadto działa na magistrali FSB 100 MHz (Celerony – tylko 66 MHz).

SiS 300 – TNT2 killer?
Wkrótce firma SiS zaproponuje producentom kart graficznych sprzedaż swojego najnowszego chipu – SiS 300. Możliwości chipu (na razie według specyfikacji) są imponujące: RAMDAC 350 MHz, obsługa do 64 MB pamięci, sprzętowe środowiskowe mapowanie wybojów oraz sprzętowe wspomaganie odtwarzania filmów z DVD (kompensacja ruchu i DCT). Mówi się też o karcie na bazie SiS 300, która miałaby obsługiwać dwa monitory.

AMD K7 – numer 1?
W sprzedaży jest już procesor AMD K7 (oficjalnie zwany Athlon). W publikowanych w Internecie testach wypada zdecydowanie lepiej niż Pentium III i to prawie w każdym benchmarku! Niestety, najczęściej porównuje się K7 600 MHz z PIII 550 MHz, co nie jest zbyt mądre.

Celeron 300A – wciąż żywy
W Hongkongu pojawił się nowy typ Celerona 300A (seria SL36A), który – jak starsi bracia – wspaniale nadaje się do podkręcania. W odpowiednich warunkach można z niego wycisnąć nawet... 600 MHz (4,5x133)!!! Inna seria tego CPU, SL32A, kręci się do 558 MHz (4,5×124).

Wieści zebrał
PiŁA

NVIDIA i Silicon Graphics – fuzja
Proces, który Silicon Graphics Inc. (SGI) wytoczył firmie NVIDIA w październiku ub.r., zakończył się w nieoczekiwany sposób. Spór o wykorzystanie w chipach RIVA technologii opatentowanych wcześniej przez SGI przynosił wiele szkód obu stronom, firmy zdecydowały się więc na polubowne załatwienie całej sprawy oraz... podpisały porozumienie o współpracy!
McSon

Wzmacniacz PA 2000

Moc dla czterech

W ofercie firmy Hoontech znaleźć można wiele ciekawych urządzeń, będących składnikami multimedialnych systemów komputerowych. Jednym z nich jest czterokanałowy wzmacniacz mocy – PA 2000, który stanowi uzupełnienie dla 4-kanałowych kart surround. To ciekawe urządzenie nie ma wielu odpowiedników wśród multimedialnych akcesoriów.



Użycie dwóch zestawów głośniczków stereofonicznych aktywnych dla karty z systemem surround to kiepski pomysł. Przede wszystkim grozi nam plątanina krótkich kabli i niezbyt wygodne regulowanie głośności. Natomiast leżący na biurku malutki wzmacniacz ułatwia regulację głośności, użycie przewodów o odpowiedniej długości i, co najważniejsze, wybór głośników.

PA 2000, nazwany przez producenta „zewnętrznym", daje się wsunąć do obudowy komputera. Niestety, nie mieści się w niej całkowicie: panel przedni wzmacniacza, dostosowany do nowych obudów Hoontecha, jest za szeroki.

Przedni panel PA 2000 oferuje oddzielną regulację poziomu głośności dla przednich i tylnych głośników, gniazdo słuchawkowe oraz gniazdo do podłączenia zewnętrznego aktywnego subwoofera. Oba wyjścia mają wspólną regulację. Każdy kanał może osiągnąć maksymalną moc 15 W. To niedużo, ale za to dźwięk jest dostatecznie czysty nawet przy najwyższej głośności. O ostatecznym efekcie decydują, oczywiście, głośniki.

Wzmacniacz PA 2000 to oferta bardzo ciekawa i godna polecenia. Cena nie odstrasza – obecne na rynku 4-głośnikowe systemy aktywne są o wiele droższe.

Łukasz Pilarczyk
(luksio@box43.gnet.pl)

Głośniki Sound Track 4Way Speaker System Ruby

Uszyte na miarę

Firma Hoontech stworzyła bardzo zgrabne, ładne i solidnie wykonane kolumienki do współpracy ze wzmacniaczem PA 2000. Ich pełna nazwa jest dość długa – Sound Track 4Way Speaker System Ruby.

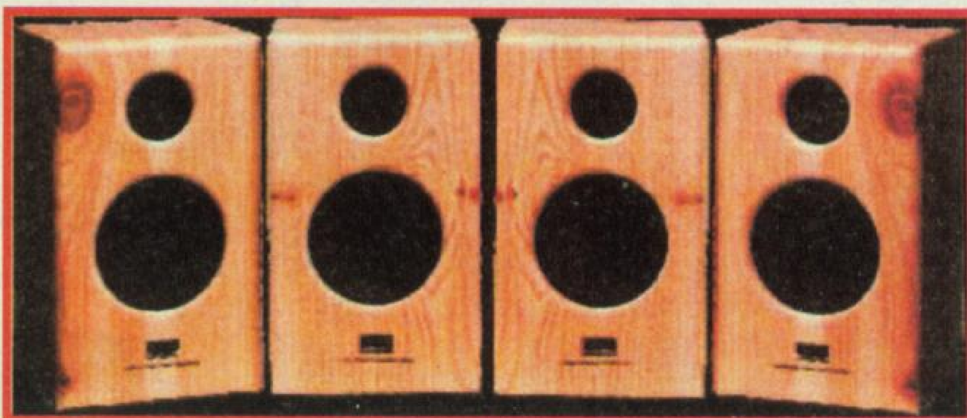
Są to 2-drożne głośniki pasywne (10 cm niskotonowy i 5 cm wysokotonowy) przeznaczone do współpracy wyłącznie ze wzmacniaczem. Ich solidna obudowa wykonana jest z płyt MDF, oklejonych folią imitującą sosnowe drewno. Głośniki osłonięte są czarną metalową siatką i, oczywiście, ekranowane. Funkcjonalność kolumn podnoszą umieszczone z tyłu obudowy gniazda (akceptujące solidne kabelki) i otwory pozwalające na powieszenie głośników na umieszczonych w ścianie haczykach.

Jeżeli chodzi o brzmienie dźwięku, to mogę śmiało stwierdzić, że 4Speaker System bez trudu wybija się ponad przeciętne plastikowe brzęczyki, choć nigdy nie uwierzę w moc 80 W, jaką deklaruje producent. Napędzane wzmacniaczem PA 2000 głośniczki jak na swoją konstrukcję poczynają sobie całkiem nieźle! Dają dźwięk bardzo przyzwoity, czysty, z ładnymi sopranami. Doskonale spisują się przy odtwarzaniu muzyki oraz gier.

Pojawienie się wielokanałowych kart doprowadziło do zwiększenia wymagań wobec towarzyszącego im sprzętu audio – musi go być więcej, musi więc być droższy. Cena takiego kompletu i tak jest nieduża w porównaniu z cenami podobnych urządzeń ze świata Hi-Fi. Bez wahania polecam PA 2000 z czterema głośniczkami.

Łukasz Pilarczyk
(luksio@box43.gnet.pl)

Cena (z VAT): PA 2000 – 388 zł, głośniki – 493 zł. Do testów dostarczyła firma **WINMAX Polska**, 40-048 Katowice, ul. Rymera 4, tel. (32) 251 22 86. Http://www.winmax.com.pl; e-mail: office@winmax.com.pl.



ASUS AGP-V3800 Deluxe

Graficzny kombajn

Układ RIVA TNT2 jest obecnie numerem jeden na rynku procesorów graficznych. Prawie każdy producent kart graficznych ma już w swej ofercie akcelerator oparty na TNT2. Jedną z najciekawszych propozycji (jeżeli nie najciekawszą) jest AGP-V3800 Deluxe firmy ASUS.

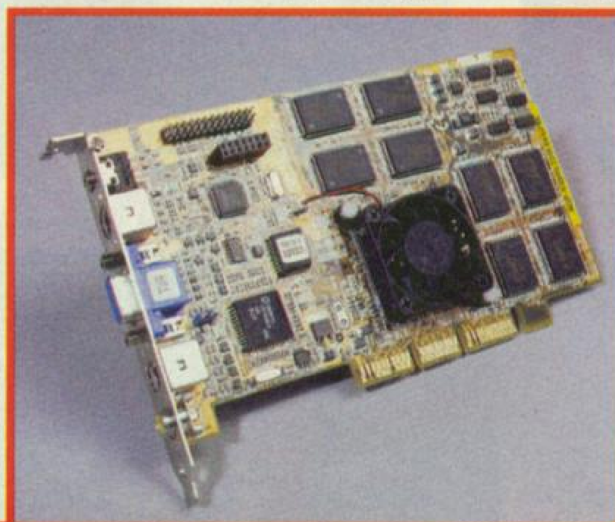
AGP-V3800 to linia kart bazujących na chipach RIVA TNT2, RIVA TNT2 Ultra i Vanta (tę ostatnią można poznać po słowie „Combat" w nazwie karty), a wersja Deluxe – najlepszy model. Sercem urządzenia jest procesor TNT2 Ultra; kartę wyposażono ponadto w 32 MB szybkiej pamięci SGRAM (5,5 ns), oraz – co ASUS zapoczątkował już w AGP-V3400TNT (akceleratorze z procesorem RIVA TNT) – w wejścia i wyjścia wideo. Oznacza to, że za pomocą AGP-V3800 Deluxe można grać na dużym telewizorze, a także samemu digitalizować wideo! Mówiąc po ludzku: można podłączyć do karty kamerę wideo lub magnetowid i nagrać na kasetę własny film AVI.

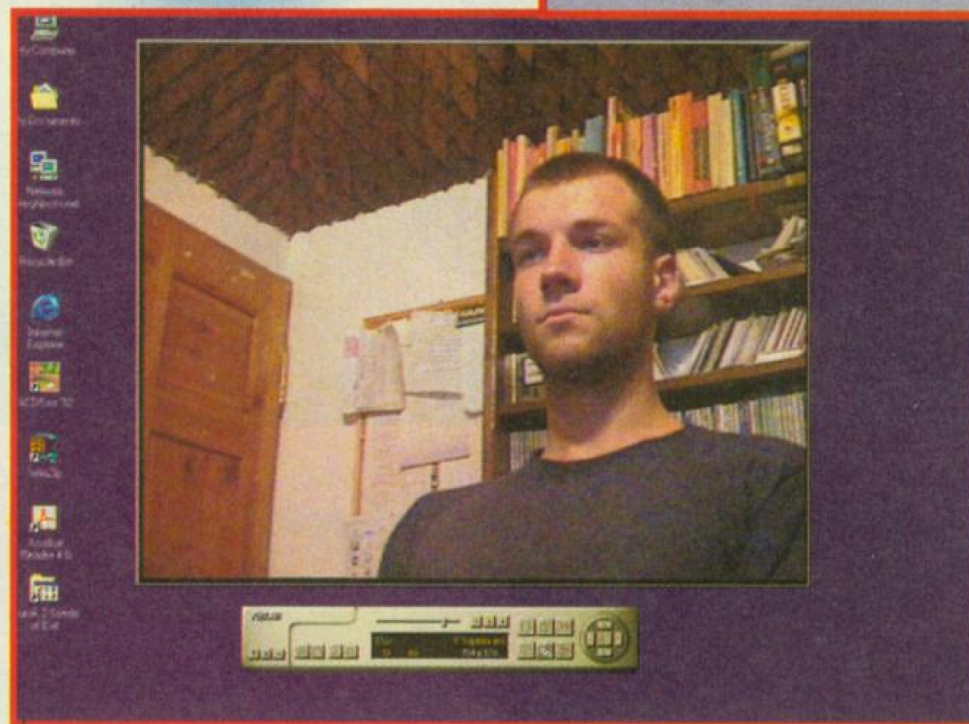
Razem z kartą dostarczane jest odpowiednie oprogramowanie (ASUS Live3800), które pozwala zapisywać digitalizowany obraz w nieskompresowanym lub skompresowanym pliku AVI. Co ciekawe, można zapisać potoki wideo nawet w pełnej rozdzielczości sygnału PAL, a więc 704×576 punktów! Taka rozdzielczość umożliwia nagrywanie filmów o jakości dorównującej DVD. Niestety, aby zapisać 25 klatek w ciągu sekundy, trzeba mieć superszybki komputer. Mój Pentium II 450 z testowym dyskiem Caviar 1,2 GB nie wyrabiał się – głównie przez powolny twardy dysk.

Możemy naturalnie wybrać niższą rozdzielczość, np. 352×288. Wówczas nawet na przeciętnym sprzęcie zapiszemy film z szybkością 25 klatek/s, a następnie przekonwertujemy do formatu MPEG (niestety, oprogramowanie konwertujące do tego formatu nie jest dostarczane z kartą).

Wejścia i wyjścia wideo to nie wszystkie atrakcje oferowane przez AGP-V3800 Deluxe. Jest jeszcze niebagatelna gratka dla graczy: złącze do okularów migawkowych! W pudełku są już takie okulary, więc od razu (bez dodatkowych wydatków) można zagłębić się we własnym monitorze (patrz tekst w Gamblerze 7/99).







Wejścia wideo można w karcie ASUS-a wykorzystać do internetowych wideokonferencji.

Okulary dostarczane z kartą ASUS-a do złudzenia przypominają VR97 czy 3D-MAX. Rzeczywiście, wtyczka do okularów (3,5 mm mini-jack) pozwala na ich przyłączenie – sprawdzałem z 3D-MAX i... działa. Jeśli nabędziemy kartę ASUS-a bez okularów, ale z możliwością ich przyłączenia, w późniejszym czasie możemy dokupić okulary dowolnego producenta – niekoniecznie ASUS-a.

Dla każdego gracza najważniejsze będą funkcje wspomagania grafiki 3D. Przyszli posiadacze karty ASUS-a mogą spać spokojnie: procesor TNT2 Ultra, na którym jest oparta, zapewni grafikę najwyższej jakości.

Układ TNT2 Ultra jest wyraźnie szybszy od TNT2. Standardowo taktowany jest zegarem 150 MHz (TNT2 – 125 MHz, TNT – 90 MHz), co oczywiście przelicza się na lepsze osiągi. Na AGP-V3800 chip TNT2 Ultra chłodzony jest aktywnie (wiatraczkiem), co zapewnia mu dobre warunki temperaturowe, nawet po podkręceniu (układ pracuje stabilnie na 165 MHz). Także pamięć na AGP-V3800 taktowana jest szybszym zegarem, standardowo 183 MHz (na kartach z TNT2 – 150 MHz). Udało mi się podkręcić do 200 MHz bez utraty stabilności karty.

O możliwościach kości TNT2 czytelnicy Gamblera wiedzą już w zasadzie wszystko, nie będę się więc powtarzał. Dodam tylko, że TNT2 Ultra przy standardowych ustawieniach (150/183) „wyciska" ponad 60 fps (w rozdzielczości 1024×768 przy 32-bitowym kolorze) w większości gier. Po podkręceniu można swobodnie zagrać w Quake'a II w 1600×1200! TNT2 Ultra to najlepszy obecnie akcelerator do gier. Prawie tak szybki jak Voodoo3 3000, w dodatku oferuje o wiele lepszą jakość obrazu (dzięki 32-bitowemu kolorowi). Każdy, kto grał w Quake III: Arena na Voodoo3 wie, co mam na myśli.

Dla każdego wymagającego gracza ASUS AGP-V3800 Deluxe to jedna z najlepszych propozycji. Dołączone dwie pełne wersje gier Turok 2 (FPP) i XG2 (wyścigi futurystycznych motocykli) od razu zapewnią zabawę. Jedyną wadą karty jest – jak zwykle – dość wysoka cena.

PiłA (pila@gambler.com.pl)

Cena (z VAT) 1332 zł. Do testów dostarczyła firma: **AB Company**, Wrocław, ul. Kościerzyńska 32, tel. (071) 324 05 00, http:// www.ab.com.pl; e-mail: sprzedaz@ab.com.pl.

Osiągi (Pentium II 450, 128 MB SDRAM,

			STB Velocity 4400[1]
Quake II 3.20 demo1 (16-bitowe tekstury)	640×480	16 bpp/32 bpp	79,7/69,5
	1024×768	16 bpp/32 bpp	38,5/28,4
3DMark 99 Max (Pro) Z16 TB	640×480	16 bpp/32 bpp	3822/3850
	1024×768	16 bpp/32 bpp	2951/2137

[1] RIVA TNT (90/110), 16 MB, sterowniki Detonator 1.20
[2] RIVA TNT2 (125/150), 32 MB, sterowniki Detonator 1.88

Leadtek WinFast 3D S320V, Leadtek WinFast 3D S325

Niedroga TNT2

RIVA TNT2 to marzenie każdego gracza. Układ jest bardzo szybki, ale... bardzo drogi. Nawet najprostsza karta z procesorem TNT2 i 16 MB pamięci to wydatek rzędu 600 zł, zaś za 32-megowy akcelerator TNT2 Ultra trzeba zapłacić ponad 1100 zł. Aby zaspokoić potrzeby mniej zamożnych graczy, NVIDIA przygotowała dwa układy – Vanta i RIVA TNT2 Model 64. Na ich bazie produkowane są tanie karty graficzne.

Zarówno Vanta, jak i TNT2 M64 to zmodyfikowane wersje chipu TNT2. Oba układy mają 128-bitowe jądra, jednak z pamięcią komunikują się przez 64-bitową magistralę (zarówno TNT, jak i TNT2 mają 128-bitową magistralę pamięci). Oba chipy obsługują ponadto magistrale AGP 2× i 4× oraz wyjścia DFP (Digital Flat Panel) do wyświetlaczy TFT (ciekłokrystalicznych).

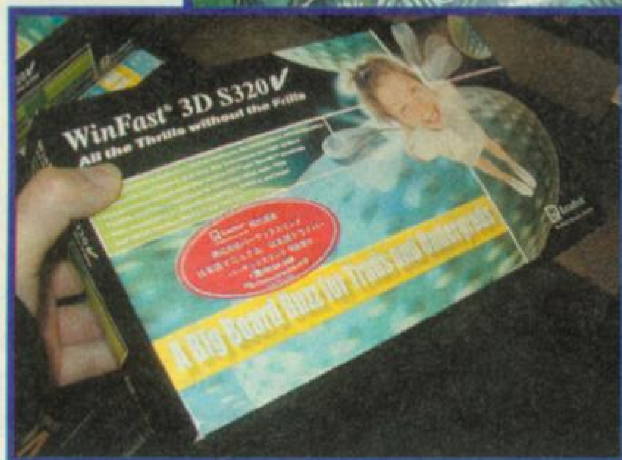
To najważniejsze różnice między Vantą i M64 a TNT2. Chipy produkowane są w technologii 0,25 mikrometra, oparte na technologii TwiN Texel (stąd skrót TNT) i oferują te same funkcje 3D, m.in. 32-bitowy kolor w trybie 3D, wieloteksturowanie, anizotropowe filtrowanie tekstur oraz tłoczone mapowanie wybojów.

Układy różnią się między sobą szybkością zintegrowanego RAMDAC-a: 250 MHz dla Vanty (tak jak TNT) oraz 300 MHz dla TNT2 M64 (jak TNT2). Vanta obsługuje maksymalnie 16 MB pamięci (jak TNT), zaś M64 – 32 MB. Chipy są też inaczej taktowane: Vanta domyślnie 100 MHz, a M64 – 125 MHz (TNT – 90 MHz, TNT2 – 125 MHz, TNT2 Ultra – 150 MHz).

Obie testowane karty z układami Vanta i M64 pochodzą od tego samego producenta – firmy Leadtek. WinFast 3D S320V oparty jest na chipie Vanta i ma 8 MB pamięci (piszę te słowa, gdy wersja 16 MB jest jeszcze niedostępna). Vanta i pamięć na karcie taktowane są standardowo – odpowiednio 100 i 125 MHz. WinFast 3D S325 wykorzystuje kość RIVA TNT2 M64 i ma 32 MB pamięci. Także ta karta taktowana jest zgodnie ze standardem M64: 125 MHz – jądro i 150 MHz – pamięć.

W testach prędkościowych WinFast 3D S320V (Vanta) wypadł tak, jak oczekiwałem – najczęściej był trochę wolniejszy od 16-megowej TNT. Przyczyny są oczywiste – 64-bitowa magistrala pamięci, taktowanie bliskie TNT i tylko 8 MB pamięci. S320V nadrabia to jednak bardzo atrakcyjną ceną. Jest groźnym konkurentem dla dużo wolniejszych i niewiele tańszych kart z procesorami G200, Savage3D czy i740. A trzeba pamiętać, że listę funkcji 3D Vanta ma tak obszerną jak TNT2.





Druga karta, WinFast 3D S325, nieco mnie zawiodła. Spodziewałem się lepszych wyników. Choć w teście 3DMark 99 Max układ radził sobie całkiem nieźle (osiągając wyniki lepsze od TNT, ale – oczywiście – gorsze od TNT2), to w Quake'u II w 16-bitowym kolorze wypadł gorzej od TNT! Lepszy framerate karta S325 osiągnęła dopiero w trybie 32-bitowego koloru.



WinFast 3D S325, mimo nierewelacyjnych osiągów, jest jednak najtańszą 32-megabajtową kartą graficzną, obsługującą tryb AGP 4× (cena porównywalna z cenami kart TNT z 16 MB pamięci). Dzięki większej pamięci uzyskuje wyższe rozdzielczości 3D w grach. Ponieważ układ M64 nie jest tak szybki jak „pełna" TNT2 czy TNT2 Ultra, najlepsza do grania będzie rozdzielczość 1024×768 przy 32 bitach.

Do obu kart dołączony jest krążek ze sterownikami, zaś do modelu S325 – dodatkowo – WinFastDVD, czyli programowy odtwarzacz DVD (na bazie programu WinDVD). Razem z driverami we „Właściwościach Ekranu" (Display Properties) instalują się trzy dodatkowe zakładki. Z ich poziomu można nawet podkręcać karty! Bardzo ważne: nawet po zainstalowaniu sterowników referencyjnych NVIDII (Detonator) zakładki pozostały we „Właściwościach Ekranu".

Karty Leadteka to ciekawe propozycje dla mniej zamożnych. Choć nie plasują się w czołówce, jeśli chodzi o osiągi, w swej klasie cenowej praktycznie nie mają konkurencji.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Ceny (z VAT): WinFast 3D S320V – ok. 270 zł, WinFast 3D S325 – ok. 400 zł. Do testów dostarczyła firma **GASCO International**, 30-133 Kraków, ul. J. Lea 210, tel. (012) 637 00 97 w. 25, http://www.gasco.com.pl, e-mail: office@gasco.com.pl.

Windows 98, DirectX 6.1)

Diamond Viper V770[2]	ASUS AGP-V3800 Deluxe[3]	Leadtek WinFast 3D S320V[4]	Leadtek WinFast 3D S325[5]	3dfx Voodoo3 2000[6]
98,9/96,7	101,8/99,0	72,5/63,3	86,2/76,7	114,5/-
57,2/50,9	68,0/60,8	28,5/-	35,9/34,4	65,9/-
3823/3823	3858/3839	3892/3686	3883/3866	3834/-
3829/3257	3844/3662	3253/-	3711/2214	3815/-

[3] RIVA TNT2 Ultra (150/183), 32 MB, sterowniki Detonator 2.03
[4] Vanta (100/125), 8 MB, sterowniki Detonator 2.08
[5] RIVA TNT2 M64 (125/150), 32 MB, sterowniki Detonator 2.08
[6] Voodoo3 2000 (143/143), 16 MB, sterowniki 3dfx 1.00.00

Online

Nieoficjalna strona RollerCoaster Tycoon zawiera aktualności, informacje o wymaganiach gry, listę odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania oraz screeny. Ponadto znajdziecie tu wiele podpowiedzi, opis poszczególnych pozycji menu oraz występujących w grze atrakcji. Całość uzupełnia dział „Download" umożliwiający pobranie wersji demonstracyjnej RCT, dodatkowych scenariuszy, trainerów i tras dla kolejek górskich.

http://strefa.com/rct/

• • •

Na polskiej stronie Unreala znajdziecie wiele informacji o tej grze oraz o nadchodzącej Unreal Tournament. Z serwisu ściągnąć można także patche, dodatki, programy do tworzenia map oraz gotowe mapy. Początkującym graczom bardzo się przyda pełna lista komend konsoli Unreala oraz cheatów. Na stronie znajdują się również adresy internetowych serwerów gry.

http://unreal.valhalla.com.pl/

• • •

Miłośników gier 3D, a Quake'a w szczególności, powinna zainteresować strona klanu eXtreme. Znajdziecie tam dane o klanie i jego członkach oraz walkach przez nich przeprowadzonych. Klan ma również swój serwer Deathmatchowy (można obejrzeć jego statystyki).

http://www.extremeclan.com/

• • •

Internetowa prasa rośnie w siłę. Kolejnym polskim magazynem o grach komputerowych rozsyłanym przez e-mail jest SIC! Na jego stronie przeczytacie, co ukaże się w nowym numerze, poznacie skład redakcji, będziecie mogli zajrzeć do numerów archiwalnych oraz skorzystać z wirtualnej giełdy sprzętu komputerowego.

http://sic.strefa.com/

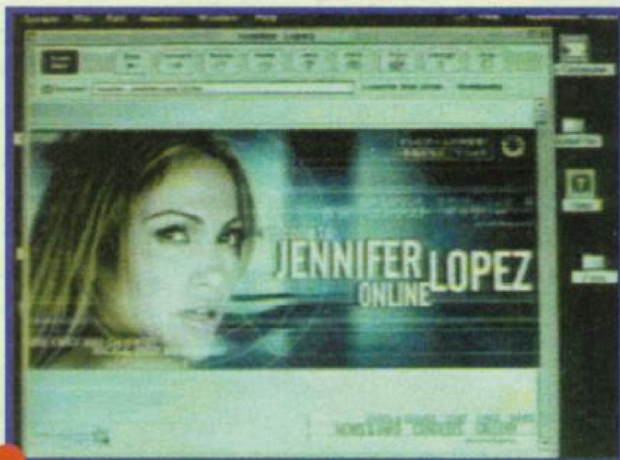
• • •

Battle.net jest ciągle oblegany. Dzieje się tak za sprawą nie malejącego zainteresowania StarCraftem oraz dodatkiem Brood War. Wszyscy, którzy chcieliby poszerzyć swoją wiedzę o grze Blizzarda, powinni zajrzeć na stronę Bazy StarCrafta. Są tam informacje o grze i dodatku, opis najefektywniejszych strategii, charakterystyki wszystkich jednostek oraz budynków dla każdej rasy, spis klanów SC, praktyczny poradnik dla początkujących Battle-netowiczów, nowe mapy tworzone przez zespół Bazy SC, a także pliki przydatne w grze przez Battle.net.

http://baza.strefa.com/

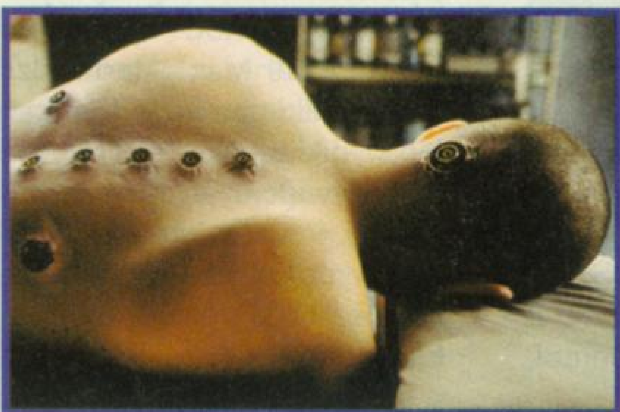
Sieć przyszłości

Coraz więcej ludzi na pytanie: „Jaki jest najważniejszy sprzęt w domu?" nie odpowie: „lodówka", „telefon" czy „telewizor", ale – „komputer". To urządzenie w ostatnich latach znalazło najróżniejsze zastosowania. Używane jest do pracy i do komunikacji, a dzięki coraz nowszym technikom przetwarzania dźwięku i obrazu zmieniło się również w telewizor, wideo oraz sprzęt audio.



Teledysk z piękną Jennifer Lopez pokazuje możliwości wyimaginowanej, internetowej telewizji.

Może dla niektórych zjawisko to nie jest tak zauważalne jak dla profesjonalnych informatyków, którzy przy komputerach spędzają około 15 godzin dziennie, ale istnieje. Ostatnio zafascynował mnie teledysk, który zobaczyłem w MTV. Do ekranu monitora przykuła mnie nie tylko piękna Jennifer Lopez – ów teledysk pokazywał niemałe możliwości wyimaginowanej, internetowej telewizji. Mogłem wybierać, co lub kogo chcę oglądać, z jakich kamer, w jakich sceneriach... Miałem pełną kontrolę nad sytuacją. „Normalna" telewizja, w którą nie można ingerować, ze swoim jednotorowym wątkiem nawet do pięt nie dorasta temu, co oglądałem.



Po obejrzeniu teledysku większość ludzi westchnie: „Fajnie by tak było, ale to, niestety, bajka..." Czy aby na pewno? Już teraz w Internecie są strony, na których można oglądać na żywo, co dzieje się w innej części świata. Zestaw WebCam zapewnia użytkownikom z całego globu oglądanie na bieżąco naszego stanowiska pracy, podwórka itp. Technologia, o której piszę, wykorzystywana jest do organizowania wideokonferencji, na które mogą sobie pozwolić tylko bardzo bogate firmy. Za kilka lat jednak, gdy zostanie zwiększona przepustowość łączy, zestaw kamera – komputer stworzy nowy sposób komunikacji. Dźwięk plus obraz –wideofon? Pierwsze takie urządzenia już powstały, ale to w komputerach siedzi klucz do tego środka komunikacji.



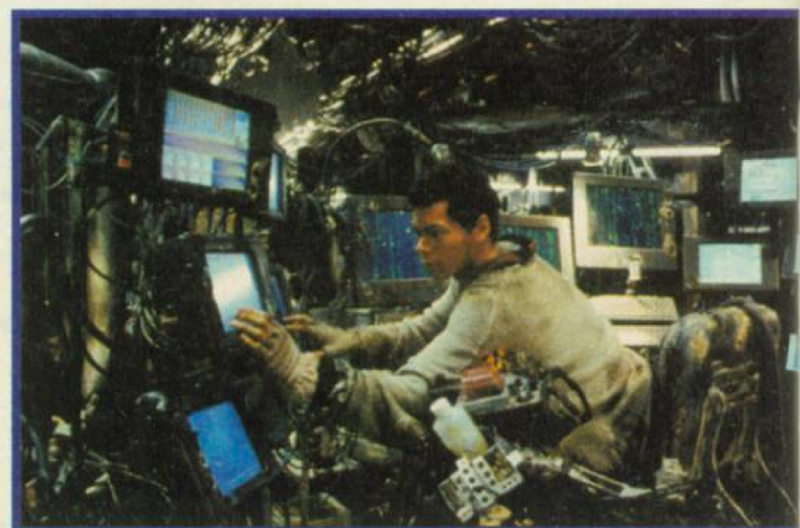
Najnowszy film SF, Matrix, przedstawia świat wirtualnej rzeczywistości - tak doskonałej, że większość ludzi nie potrafi odróżnić świata prawdziwego od wirtualnego.

Za kilka lat może to już być standard. A co potem? Co stanie się z komunikacją międzyludzką? Jak jeszcze ułatwimy sobie sztukę porozumiewania się? Pozostaje tylko oszukać dwa zmysły, węch i dotyk – naukowcy szybko się z tym uporają. I wtedy wkroczy rzeczywistość wirtualna (VR). I znowu nieodparcie nasuwa mi się skojarzenie z tym, co już widziałem. Najnowszy film SF, Matrix, daje wizję świata elektronicznych impulsów. To świat wirtualnej rzeczywistości – tak doskonałej, że większość ludzi nie jest w stanie odróżnić świata rzeczywistego od wirtualnego.

Czy tak doskonałe oszukiwanie zmysłów jest możliwe?

Jak wykorzystać tę niesamowitą technikę? Można by stworzyć idealny świat, w którym dla każdego znalazłoby się miejsce, każdy by żył w wirtualnym luksusie, jaki sobie wymarzy. Zniknęłyby całkowicie ograniczenia fizyczne – Europejczycy w wirtualnych bytach bez problemu spotykaliby się z Amerykanami i Australijczykami. Oczywiście, powstałby problem, kto w tym idealnym świecie czuwałby nad sprawnością systemu. Może maszyny? ;-)

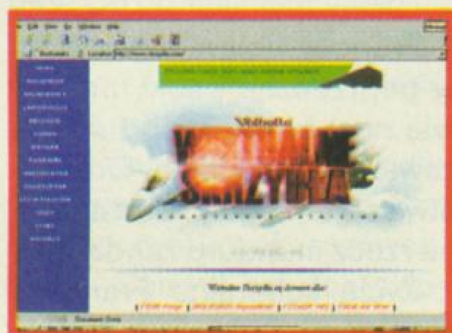
Aragorn



Serwisy dla symulotników

Wirtualne Skrzydła

www.skrzydla.com



Wędrówkę po Sieci powinniście rozpocząć właśnie tu. Strona zawiera najświeższe informacje o nadchodzących produktach, pierwsze screeny oraz... nowinki o zmianach kadrowych w firmach tworzących symulatory. Zbiór patchy pozwoli uaktualnić Wasze gry. Publikowane są też recenzje pisane przez polskich graczy, którym udało się solidnie przetestować symulatory. Inne materiały znajdują się w dziale Zapowiedzi. „Oddziały" WS to strony poszczególnych gier, a więc F/A-18 Korea, Falcon 4.0, F-22 ADF, TAW oraz najlepszy polski serwis dotyczący FS98 – jedyne znane mi miejsce w Sieci, gdzie można znaleźć polskie scenerie i samoloty.

Latające Skrzydła

http://latajace.skrzydla.com



Serwis „ruszył" w czerwcu tego roku. W przeciwieństwie do pozostałych dotyczy wyłącznie „niewirtualnych" samolotów. Tu można znaleźć tekst o zestrzelonym przez Serbów F-117A albo wideo z kraksy Su-30 w Paryżu. Publikowane są raporty z ćwiczeń wojskowych i zapowiedzi imprez lotniczych. Stale uzupełniane są profesjonalne monografie samolotów bojowych. W galerii znajdziecie mnóstwo zdjęć, pogrupowanych ze względu na okresy historyczne i zastosowania maszyn. Autorzy zamierzają stworzyć bazę danych polskich aeroklubów i serię artykułów historycznych.

FlightSim.Com

www.flightsim.com



Strona poświęcona jest głównie symulatorom cywilnym. Tu znajduje się największy zbiór dodatków do Flight Simulatora '98 (samych scenerii ok. 1 GB). Możecie przeglądać pełną bibliotekę lub wyszukać interesujący Was dodatek za pomocą specjalnej wyszukiwarki. Dostępne są też programy „wspomagające" pracę FS98 (nawigacyjne, narzędzia do tworzenia własnych maszyn lub scenerii, biblioteki tekstur itp.). Na stronie znajdują się linki do kilkunastu list dyskusyjnych. Znajdziecie także poradniki odkrywające tajniki latania FS98, nawigacji, ponadto informacje ze świata wielkiej awiacji.

Aby dostać się na stronę, należy się zalogować z utworzonego wcześniej konta: po udanym wejściu czekamy, aż załaduje się strona z nowościami i na samym dole wciskamy „Go to Main Menu".

CombatSim.Com

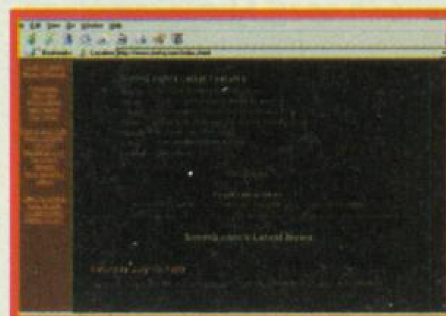
www.combatsim.com



Dość szybki serwer. Oferuje najświeższe informacje o nadchodzących grach, omawia nowe modele akcesoriów symulatorowych (joysticki, przepustnice, orczyki). Od czasu do czasu ukazują się tu artykuły omawiające technikę pilotażu, użycie nowoczesnych broni i opcje realizmu w symulatorach (np. poprawność latania Falconem 4.0). Często publikowane są wywiady z twórcami gier, testującemi je pilotami oraz specami od modeli lotu. W dziale dodatków znajdziecie bardzo dużo misji. CombatSim zajmuje się wszystkimi rodzajami symulacji (w ramach działów tematycznych), ale gros artykułów dotyczy samolotów wojskowych.

Simulation Headquarters

www.simhq.com



Z pozoru bardzo skromny serwis, na dodatek powoli się ładuje. Jego wielką zaletą są nowości. Pozostałe strony stawiają głównie na jakość materiału, SimHQ codziennie aktualizuje listę miejsc w Sieci, gdzie można poczytać o symulatorach, i prezentuje je w postaci jednozdaniowego linku. Za symulator uznawane jest wszystko, co odwzorowuje rzeczywistość, a więc również Formula 1 GP i Rainbow Six ;-)

Zapalonym symulotnikom polecam także strony:

www.dogfighter.com
www.compuflight.com
www.simflight.com
www.avsim.com

Yennefer

Online

Technologia komputerowego odtwarzania obrazu i dźwięku rozwija się bardzo dynamicznie. Na rynku pojawia się coraz więcej modeli kart telewizyjnych, czytników DVD oraz innych akcesoriów do przetwarzania dźwięku i obrazu. Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej, zajrzyjcie na stronę TVManii. Znajdziecie na niej testy sprzętu A/V oraz mnóstwo informacji o nowych technologiach. Ponadto na stronie znajduje się potężna baza patchy, dekoderów i najróżniejszego oprogramowania.

http://www.tvmania.pl

• • •

Chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć, co to Worms. Seria gier ze stajni Team 17 podbiła serca tysięcy graczy. Z pewnością zainteresują Was strony poświęcone grom Worms 2 oraz Worms Armageddon. Znajdziecie tam opis broni występujących w obu grach, porady, jak przejść poszczególne misje oraz jak połączyć się z siecią serwerów Wormnet. Są również kody ułatwiające grę. Można ściągnąć patch łatający kilka dziur w WA, pełne soundbanki gotowe do umieszczenia w grze, skóry do winampa, tapety oraz całe Windows Themes.

http://www.polbox.com/w/wormsy/

Wieści zebrał
Aragorn (aragorn@gambler.com.pl)

Polskie gazety coraz poważniej traktują Internet. Liderem jest „Rzeczpospolita". W sieciowym serwisie tego najpoważniejszego polskiego dziennika znajdziemy elektroniczną wersję całego aktualnego wydania (!), a także archiwum, zestawienie ogłoszeń, zbiór linków do innych stron oraz wiadomości z ostatniej chwili. Warto tam zajrzeć! (Uwaga: łatwo się uzależnić!).

http://www.rzeczpospolita.pl

• • •

Wielka Internetowa Encyklopedia Multimedialna (WIEM) to dowód na to, jak wspaniałe perspektywy ma przed sobą Sieć. Oto za darmo udostępniono nam 66 000 haseł, 3000 zdjęć, 600 ilustracji, 40 minut filmów, 3 godziny dźwięku, 120 tabel i 200 map... Wszystko przygotowane profesjonalnie i w języku polskim. Więcej dodawać nie trzeba, może tylko, że na stronie głównej da się wywołać losowe hasło i pogłębić w ten sposób swoją wiedzę.

http://www.encyklopedia.pl

(alx)

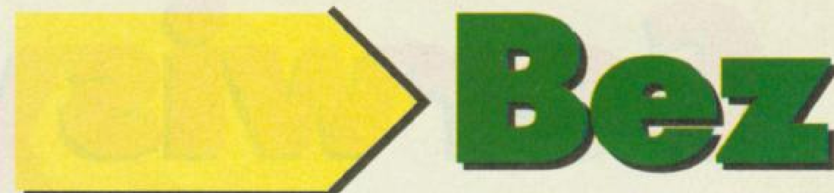
W telegraficznym skrócie

Po pierwsze, rozpoczynamy (być może kilkuczęściową) Wielką Księgę Stereotypów. Uprzedzam mniej lotnych, że to nie na serio, więc proszę się nie obrażać i nie wyzywać od faszystów.

Po drugie, kolejny artykuł Kuby Jaguszewskiego, cudowny przykład na to, jak można napisać ciekawy tekst, nie mając absolutnie żadnego pomysłu. Perełka wodolejstwa.

No i, byłbym zapomniał, w najbliższym czasie VARIA'tkowo wystartuje jako samodzielny tygodnik o milionowym nakładzie. To w zasadzie tyle.

Ordynator No. 5



Wertując sterty mniej lub bardziej użytecznych przedmiotów na poddaszu domostwa, wpadłem na zakurzoną butelkę z ciekawą zawartością – Chateaubriand, rocznik nieznany. Cóż miałem uczynić? Poczyniłem

---

Wielka Księga Stereotypów

Narody - cz. I

Włosi

Włoch, jak wiadomo, jest gruby, ponieważ przez całe życie wsuwa pizzę, owoce morza, ryby i kilka kilo makaronu dziennie. Regularnie upija się (podłym) włoskim winem, a w ustach trzyma nieodłącznego papierosa marki MS.

Włoch nie pracuje, ponieważ na skutek starań 55 kolejnych rządów od czasu II wojny światowej, zupełnie mu się to nie opłaca. Zamiast tego cały Boży dzień spędza na biciu swej grubej żony i słuchaniu przebojów z festiwalu w San Remo, ze szczególnym uwzględnieniem legendarnego duetu Al. Bano i Romina Power. Jedynym opłacalnym dla niego zajęciem jest okradanie turystów, co praktykuje z upodobaniem zarówno przez doliniarstwo, jak i ustalanie cen biletów do muzeów i galerii.

Włosi porozumiewają się krzykiem. Jeżeli dwaj Włosi stoją naprzeciw siebie w kościelnej krypcie i w zupełnej ciszy, to i tak krzyczą. Dodatkiem do krzyku jest żywiołowa gestykulacja.

W niedziele i święta Włoch bawi się na meczach, wykrzykując hasła faszystowskie, lub na manifestacjach, wykrzykując hasła komunistyczne. Innym popularnym zajęciem są towarzyskie zebrania Mafii i Kamorry – do tych klubów należy połowa mieszkańców Italii (tylko połowa, bo gdyby należeli wszyscy, nie byłoby kogo korumpować, co także jest popularną rozrywką).

Włoch przemieszcza się za pomocą klaksonu, do którego samochód jest tylko mało istotnym dodatkiem. Młodzież używa skuterów, koszmarnie głośnych, ale za to łatwiej na nich wjechać tam, gdzie to zakazane – karabinierzy i tak zatrzymują wyłącznie młode, rozchichotane dziewczęta.

Podsumowanie: Włoch jest tępy, niedouczony, rozgorączkowany, skorumpowany i wyjątkowo głupi.

Japończycy

Japończyk jest żółty i ma skośne oczy. Mieszka w Japonii, na drugim końcu świata. Aby lepiej przedstawić istotę japońskości, przeprowadzimy podział na Japończyka Starego, Średniego i Młodego.

Japończyk Stary mieszka w pagodzie z papieru. Nosi kimono i katanę, siedzi na podłodze, pije herbatę i pielęgnuje drzewka bonzai. Za jego rytm życia odpowiada znak Ying-Yang. Zobowiązany jest do całkowitej wierności swojemu panu feudalnemu, a w razie najmniejszej gafy („Jak się miewa szanowny małżonek? Zmarł przedwczoraj") musi popełnić seppuku albo harakiri (w zależności od dnia miesiąca, czy jest parzysty, czy nie). Regularnie odwiedza gejsze i pisuje poematy na ziarnkach ryżu.

Japończyk Średni pracuje w wielkiej korporacji, w której nie używa się nazwisk, tylko numery. Wstaje codziennie o 4 rano, idzie do pracy i pozostaje tam do 5 rano następnego dnia. W międzyczasie zaharowuje się na śmierć, zawsze jednak gotów z uśmiechem na ustach śpiewać hymn swojej firmy. Jeśli zawiedzie pracodawcę, popełnia seppuku lub harakiri (patrz wyżej).

Japończyk Młody ma pryszcze, uczy się 18 godzin dziennie, a w pozostałym czasie gra na PSX, ogląda Anime, chodzi na Karaoke lub wyjeżdża do Europy, aby zrobić tam mnóstwo zdjęć i chwalić się nimi tym, którzy do Europy pojadą dopiero w przyszłym roku. Potem studiuje na dobrym amerykańskim uniwersytecie, wraca do kraju i zamienia się w Japończyka Średniego.

Słowa w języku japońskim stopniowane są krzykiem. Wyznając miłość, musimy jak najbardziej agresywnie wyryczeć ją zachwyconej narzeczonej.

Podsumowanie: Japończyk, niezależnie od stadium, jest tępy, przeuczony, miły do obrzydliwości i wyjątkowo głupi.

Francuzi

Francuz to świnia i zboczeniec. Czas spędza na chlaniu wińska, żarciu żab, ślimaków, frudemerów i inszego świństwa. Zawsze nazywa się Dupont.

W odróżnieniu od takiego na przykład Włocha, czasem udaje, że pracuje, nie przemęczając się jednak tym udawaniem. Zachowuje siły na wieczorne odwiedziny w domku pod czerwoną latarnią, w kabarecie z nagimi szansonistkami lub w kinie pornograficznym. Po tym wszystkim w towarzystwie Zuzanny zjada kasztany na placu Pigalle.

Francuz ubiera się w dres w poprzeczne paski, na głowie nosi beret, a pod pachą zawsze ma bagietkę. Odstępstwa od tej reguły zdarzają się na rzecz munduru żandarma.

Życie kulturalne Francuza jest, w porównaniu z życiem reszty narodów, dość bogate. Słucha Edith Piaf oraz MC Solaara, ogląda koszmarne filmy Nowej Fali (Goddarda czy innego Annauda) i z wypiekami na twarzy czytuje Rimbauda i Baudelaire'a. Po tym wszystkim jest tak zdesperowany, że śmieszą go nawet filmy z Louis de Funesem i komedie z cyklu „Goście, goście".

Podczas rewolucji z Francuza wychodzi bestia. Z niezwykłym upodobaniem oddaje się gilotynowaniu swych najbliższych, znajomych i współpracowników. Jeżeli jednak dochodzi do wojny, Francuz szybko poddaje swój kraj, żeby się nie zmęczyć. Ostatnie zwycięstwo militarne Francja odniosła za czasów Karola Wielkiego.

Typowy Francuz ma żonę, utrzymankę, kochankę i kilka przelotnych flirtów dziennie. Prowadzenie podwójnego życia już dawno wyszło z mody, teraz wypada mieć przynajmniej poczwórne.

Francuz broni swej ojczystej mowy, co polega na niestosowaniu wyrazów angielskich. Komputer po francusku nazywa się „l' ordinateur".

Podsumowanie: Francuz jest leniwy, zboczony, nudny, obrzydliwy i wyjątkowo głupi.

Ordynator - Globtroter

Za miesiąc: Anglicy, Polacy, Niemcy.

[Jak wiadomo, wszelkie stereotypy dotyczą wyłącznie mężczyzn. Kobiety mają bardziej skomplikowane natury, nie tak łatwo je sklasyfikować – żeńska część redakcji].

pomysłu

odpowiednie kroki prowadzące do jej opróżnienia. Zrobiłem to i... zdałem sobie sprawę z popełnionego głupstwa. Cholera, gdyby wujek dowiedział się, że wypiłem napój alkoholowy, mógłby mi nie dać obiecanego na Gwiazdkę Porsche 944! Co powinienem uczynić z nieszczęsnym, nadal lekko osnutym pajęczyną dowodem? Jak się go pozbyć?

Olśnienie przyszło po kilkugodzinnych, męczących, lecz bardzo owocnych rozmyślaniach. Pomysł był doprawdy wybitny. Nie dość, że rozwiązywał problem likwidacji kompromitującego mnie przedmiotu, to jeszcze mógł zapewnić mi sławę i wieczny rozgłos.

Szatański plan polegał na wypełnieniu opróżnionej butli jakąś zawartością. Otworzyłem stary kufer, który od ponad pół wieku spokojnie odpoczywał sobie na strychu, otulony w dostojne ubranka mojej ciotki. Owa ciotka zwykła przyozdabiać się nimi co najwyżej raz, po czym nakazywała mi odnieść je na strych lub przekazać w zniszczone ręce jakiejś ubogiej rodziny (zawsze wybierałem pierwsze wyjście – strych był znacznie bliżej niż jakakolwiek uboga rodzina).

Ze wspomnianego kufra wygrzebałem więc notebook – zapomniany, porzucony i poniżony twór cywilizacyjnej burzy. Kiedyś kupił go wujek, w nadziei, że to bardziej skomplikowany kalkulator. Rozczarował się, gdyż elektroniczne liczydełko było zbyt rozbudowane. Polecił mi wynieść je na strych lub podarować lepszym kolegom, a że nigdy nie miałem dobrych kolegów, pozostało mi jedynie umieścić urządzenie w morzu zapomnienia i nieprzydatności – na strychu. A jednak nie zostało całkiem zapomniane.

Czym prędzej podłączyłem notebook, mając wciąż na uwadze pozbycie się krępującej butelki. Przywitał mnie uprzejmie, aczkolwiek bez uścisku dłoni, wyświetleniem logo „Windows 95". Z łezką w oku, na podpitym wydechu uruchomiłem znajomą aplikację „Word 6.0". O, tak – pomyślałem – napiszę artykuł do jakiegoś interesującego pisma.

Dokładnie tak brzmiał punkt drugi przygotowanego wcześniej planu. Nie zastanawiałem się długo. Wybór padł na „Gamblera" – dzieło rekomendowane przez mego genialnego dziadka – JaQba – który był dla mnie największym autorytetem. To właśnie on ukuł teorię, że ludzkość to samobójca spadający z ogromnego budynku czasu. Twierdził, że szybki postęp naszej cywilizacji w ostatnich latach świadczy o coraz bliższym ostatecznym upadku.

W huraganie przemyśleń, w lawie pomysłów, powstał twór gotowy do publikacji w jednym z numerów Miesięcznika Elektronicznych Szulerów (tak naprawdę to nie najlepszy artykuł, w dodatku bez pomysłu). Postawiłem kropkę po ostatnim zdaniu mego dzieła i z szatańskim uśmieszkiem oraz łopatą w dłoniach przystąpiłem do przekopywania stosu instrumentów muzycznych (wujek był zapalonym muzykiem, jednakże kolejne instrumenty szybko mu się nudziły, więc prosił o wyniesienie ich na strych lub oddanie chłopcu, który mieszkał opodal, a interesował się muzyką. O dziwo, miałem ogromną ochotę podarować je, ale okazało się, że chłopiec został przyłapany na kradzieży skrzypiec, za co otrzymał tęgie baty i wkrótce potem zmarł. Biedaczyna. Dlatego kolejne instrumenty wynosiłem właśnie tutaj – na strych).

Znalazłem. Pod półelektryczną gitarą akustyczną marki Crafter, kilkunastoma aerofonami wargowymi i kupką instrumentów należących do grupy idiofonów szarpanych spał sobie grzecznie całkiem zgrabny szaraczek, stara drukarka – plujka Packarda. Mój procentowy chuch oczyścił ją z okruchów czasu, a kołyszące się dłonie podłączyły do notebooka. Plik, drukuj, OK. Przybyłem, Wypiłem, Wydrukowałem. Jak pięknie wyglądają me myśli na papierze – pozbawiają go dziewictwa, plamiąc atramentem refleksji. Nareszcie mam zawartość dla zakurzonej butelki – pomyślałem. Teraz tylko zwinąć, wepchnąć, zakorkować i wysłać na szerokie wody stron „Gamblera", z nadzieją na przyszłą sławę i rozgłos...

Qba de Szuler Jaguszewski





Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

ADAP – Stoisko Firmowe
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

AGA Electronics
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

ALTAR – sklep komputerowy
ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

AMICOM
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

AMIKOM PPHU
ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

ARETE s.c.
SDH CENTRAL 1, II piętro
ul. Piotrkowska 165/169
90-447 Łódź

ARR GROUP
tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

BILANG – Centrum Komputerowe
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

CD Projekt – sklep firmowy
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

CD Projekt – sklep firmowy
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

ComarLand s.c.
ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

COMPACT – komputery
ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok

COMPUTER CENTER
Komputery – sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

CPU II Spółka z o.o.
ul. Gdańska 54
90-612 Łódź

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

H.U.G. – Komputer
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

Księgarnia „Wojciech Skolik"
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics
Białystok	• AMIKOM PPHU
	• COMPACT – komputery
	• WIZARD s.c.
Bielsko-Biała	• DIGITEL
	• HDD-Komputer
	• Service-Q
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach"
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik"
Ciechanów	• Pendex
Częstochowa	• FLOP
	• GOLDREGEN
Gdynia	• Mawix
	• Rescom
Jasło	• KARPATY
Jastrzębie	• ComarLand s.c.
Jaworzno	• ART-COM
Jelenia Góra	• WAM-CD
Kamieniec Ząbkowicki	• PUK
Katowice	• ADAP – Stoisko Firmowe
Kędzierzyn -Koźle	• BHU Share
Kielce	• MEDIAKOM s.c.
Kraków	• ARR GROUP
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• Galeria Programów
Legnica	• INFO COM s.c.
Lublin	• XYZ
Łódź	• ARETE s.c.
	• CD Perfect
	• CPU II Spółka z o.o.
Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB
Nowy Sącz	• TSK Studio Komputerowe
Olecko	• INFOLAND
Pabianice	• COMPUTER CENTER
	• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
Poznań	• Kombit
Radom	• CD Projekt – sklep firmowy
Reda	• Usługi Informatyczne „Katfil"
Ruda Śląska	• RED BOX s.c.
Rybnik	• MASTER
Sieradz	• PALADYN – P.P.H.U.
Słupsk	• Studio Komputerowe „STEL-DOM"
Stara Miłosna	• H.U.G. – Komputer
Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe
	• GIL
Szczytno	• AGATON
Tomaszów	• DeMeN Komputer
Toruń	• CD-MEDIA
	• Floppy Computer Systems
Warszawa	• CD Projekt – sklep firmowy
	• CD Projekt – sklep firmowy
	• F.H.U. Mascomp s.c.
	• „SiS" s.c.
	• S.C. „TROL"
Wieluń	• PHU „IP"
Włocławek	• ALTAR – sklep komp.
	• Daniel PPH
Wrocław	• PIXEL
Zabrze	• RED BOX s.c.
Zamość	• AMICOM

HDD-Komputer
ul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała

INFO COM s.c.
Przeds. Handlowo-Usługowe
ul. Izerska 5
59-220 Legnica

INFOLAND
pl. Wolności 15
19-400 Olecko

PHU „IP”
ul. Sadowa 15
98-300 Wieluń

Usługi Informatyczne „Katfil”
ul. Jana Pawła II 14
84-240 Reda

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

F.H.U. Mascomp s.c.
ul. Toruńska 92 paw. 15
03-226 Warszawa

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia
http://www.mawix.com.pl

MEDIAKOM s.c.
ul. Mała 16
25-012 Kielce

PALADYN - P.P.H.U.
ul. Piłsudskiego 5 B
98-200 Sieradz

Pendex
ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista”)
06-400 Ciechanów

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

PUK
Przedsiębiorstwo Usług Komp.
ul. Ząbkowicka 7
57-230 Kamieniec Ząbkowicki

RED BOX s.c.
ul. Wolności 14
41-700 Ruda Śląska

RED BOX s.c.
Plac Krakowski 1
41-800 Zabrze

Rescom
ul. 10 Lutego 23
81-364 Gdynia

Service-Q
pl. Żwirki i Wigury 9A
43-300 Bielsko-Biała

„SiS” s.c.
Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej
Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8
Warszawa

BHU Share
skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73
e-mail: share@sos.com.pl
47-220 Kędzierzyn-Koźle

Studio Komputerowe „STEL-DOM”
ul. Jagiełły 3
76-200 Słupsk

Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski”
ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

S.C. „TROL”
Usługi Komputerowe
ul. Bysławska 79A
04-993 Warszawa

TSK Studio Komputerowe
ul. Jesionowa 4
33-300 Nowy Sącz

P.U.P. „WACH” Salon Komputerowy
ul. Kościuszki 100
23-400 Biłgoraj

WAM-CD
ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

WIZARD s.c.
ul. Wyszyńskiego 2/1
15-888 Białystok

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

ZOSTAŃ CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU

Jako członek GamblerClubu otrzymujesz:

Imienną kartę klubową uprawniającą do zniżki przy zakupie gier w sklepach na terenie całego kraju (lista sklepów powyżej),



Bezpłatny wstęp na największe w Polsce Targi Gier Komputerowych „Gambleriada”,

Zapraszamy

Dołącz do nas!

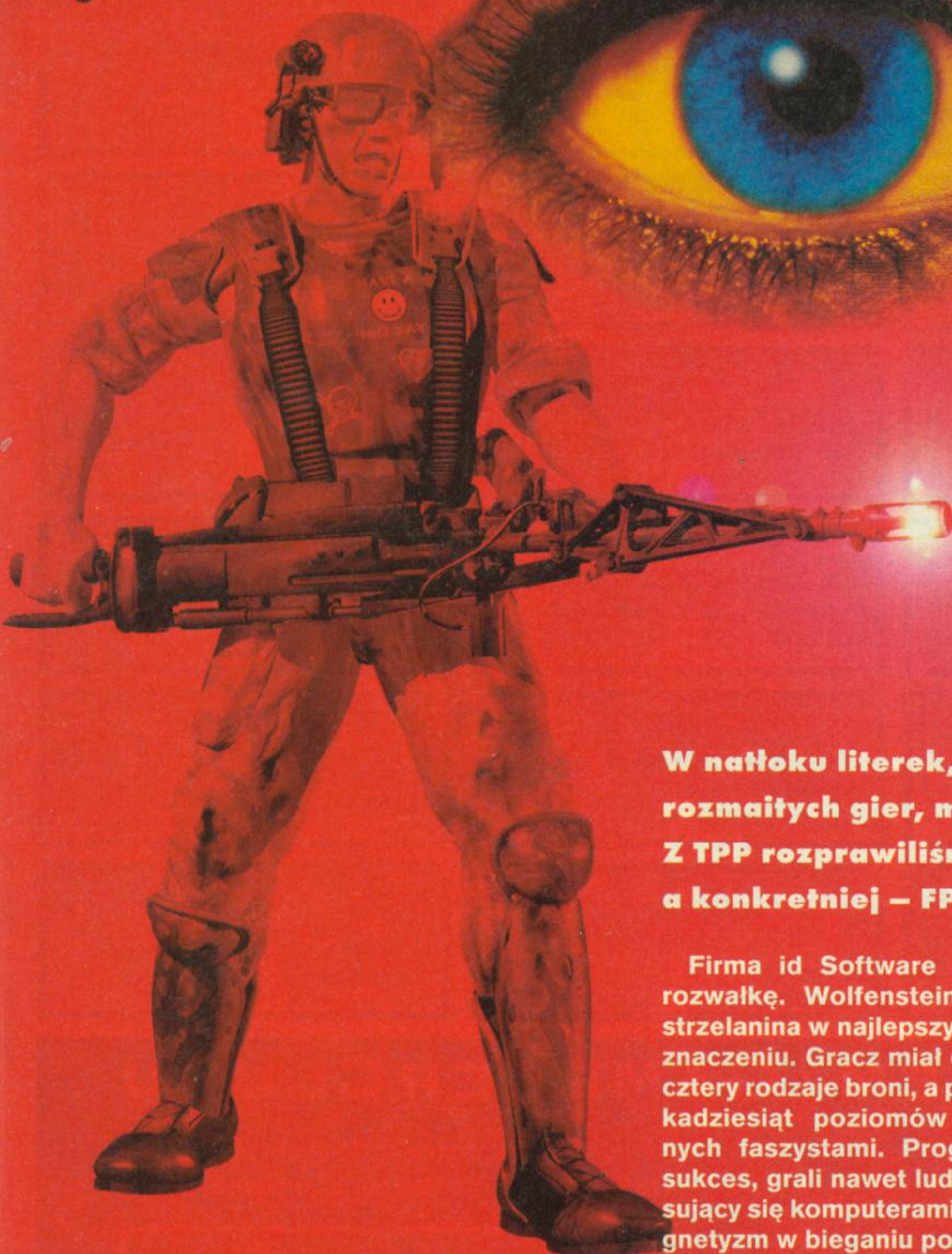
Do wyboru jeden z trzech prezentów (szczegóły na stronach z prenumeratą),



Szansę udziału w specjalnych imprezach organizowanych tylko dla klubowiczów.

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU MOŻESZ ZOSTAĆ OPŁACAJĄC ROCZNĄ PRENUMERATĘ GAMBLERA.

Uzbrojonym okiem



W natłoku literek, które pojawiają się przy oznaczaniu rozmaitych gier, można się pogubić. TPP, FPP, FPS... Z TPP rozprawiliśmy się w nr. 4/99. Dziś na tapecie FPP, a konkretniej – FPS :-))

Gry First Person Perspective istnieją znacznie dłużej, niż mogłoby się wydawać. Termin FPP określa bowiem sposób oglądania świata gry. Tak się jednak jakoś przyjęło, że używany jest tylko do oznaczenia gier, w których gracz może poruszać się na własnych nogach. Ze względu na ograniczenia sprzętowe, twórcy gier przez długi czas nie mogli wprowadzać w życie swoich pomysłów. O płynnym przesuwie ekranu nie było nawet co marzyć. Gracz najczęściej mógł się obracać tylko o 90°. Próby zaimplementowania „trójwymiarowej" grafiki zdarzały się (Catacomb of Abyss czy Scarabeus), ale przełomem okazał się, opublikowany jako shareware, **Wolfenstein 3D**. To był początek nowego gatunku gier: First Person Shooters, czyli „Strzelanin Pierwszoosobowych" :-).

Firma id Software postawiła na rozwałkę. Wolfenstein 3D to była strzelanina w najlepszym tego słowa znaczeniu. Gracz miał do dyspozycji cztery rodzaje broni, a przed sobą kilkadziesiąt poziomów naszpikowanych faszystami. Program odniósł sukces, grali nawet ludzie nie interesujący się komputerami. Był jakiś magnetyzm w bieganiu po wielkim zamczysku i strzelaniu do esesmanów. Fabuła była czysto pretekstowa, zresztą i tak się nie liczyła. Zasady były proste: na końcu każdego poziomu czekał boss, duży i zły.

Naśladowcy pojawili się bardzo szybko. Firma Apogee wykorzystała engine id Software w grze Blake Stone, więcej uwagi poświęcając scenariuszowi. Tam też pojawiła się tzw. interakcja ze środowiskiem (demolowanie pomieszczeń). Niektóre produkty konkurencji były lepsze, inne gorsze od Wolfensteina – ale to on jest ojcem gatunku FPS.

I wtedy nadszedł rok 1994, kiedy id Software wydała grę **Doom**. Idea właściwie ta sama, zmiany głównie techniczne, ale... zasadnicze. Przede wszystkim poprawiono grafikę. Kiedy oglądałem Dooma po raz pierwszy, nie mogłem uwierzyć własnym oczom. Jak to możliwe, żeby gra wyglądała tak wspaniale? Po drugie, wprowadzono opcję grania w kilka osób, dzięki łączeniu komputerów. To już było zupełnie niewiarygodne! Oko w oko z prawdziwym przeciwnikiem! W Doomie dodano też możliwość, z której niestety korzystali tylko nieliczni – sterowanie za pomocą myszy. Przyznam, że sam się wtedy nie nawróciłem – przewagę, jaką daje mysz, odkryłem dopiero przy Future Shock.

Doom nieprawdopodobnie wciągał, brakowało w nim jednak pewnego ważnego składnika. Scenariusz był szkieletowy – otrzymywaliśmy tylko luźne informacje pozwalające zorientować się, w którym miejscu gry jesteśmy. Od tego czasu każdy kolejny produkt id Software wnosił coś do świata gier multiplayer, nieco po ma-



Wolfenstein 3D



Doom

coszemu traktując graczy samotnych.

Zastosowany w Doomie kod wysokiej jakości był wielokrotnie licencjonowany, co dowodzi, że engine firmy id Software jest nie tylko doskonały, ale także łatwy w adaptacji. Tak powstało kilka wielkich hitów – między innymi Heretic i Hexen.

Pierwszy cios, który zachwiał pozycją Dooma na czele gier FPS, wymierzyła firma LucasArts, wydając Dark Forces. Projektanci skoncentrowali się wyłącznie na zabawie dla jednej osoby. Gra została podzielona na 12 misji, w każdej z nich należało wykonać po kilka zadań. Tak poprowadzona narracja była znacznie ciekawsza niż wędrówki w poszukiwaniu kolejnych kluczy. W późniejszych misjach trafiały się zagadki logiczne, bardziej frapujące niż sekwencje zręcznościowe. Oczywiście, wielkie znaczenie dla sukcesu gry miał czar „Gwiezdnych Wojen".



Heretic

Dark Forces miała ciekawe rozwiązania techniczne – duże przestrzenie, których brakowało w klaustrofobicznym Doomie, oraz wielopoziomowość, czyli możliwość budowania pomieszczeń nad sobą. Po raz pierwszy gracz mógł rozglądać się nie tylko w poziomie, ale także w pionie. Niestety, pole widzenia ograniczono do około 45°, nie mógł więc popatrzeć pod nogi.

X, Y i Z

Monopolowi id Software na rynku multiplayer mogła zagrozić tylko jedna gra – Descent. To bardzo nietypowy FPS, jedyny, w którym gracz nie poruszał się pieszo, tylko pilotował statek w stanie nieważkości. Nie dało się określić, gdzie jest góra, a gdzie dół – gra była autentycznie trójwymiarowa. Descent wprowadził do trybu multi jedną wielką zmianę, czyli system klient–serwer, w którym gracz mógł przyłączyć się do dowolnej sesji nawet w czasie jej trwania. W Doomie można się było dołączyć tylko podczas zakładania gry – jeżeli się nie udało, trzeba było czekać na zakończenie albo całą zabawę zaczynać od nowa.

Niestety, największa zaleta Descenta stała się jego przekleństwem. Okazało się bowiem, że spora część graczy albo nie może sobie poradzić z „myśleniem w trzech wymiarach", albo po prostu nie najlepiej czuje się w grze. Mimo to Descent doczekał się trzech części, a podczas promocji najnowszej z nich ustanowiony został rekord – nagroda 50 000 USD dla zwycięzcy premierowego turnieju. Jest to, jak dotąd, najwyższa kwota wypłacana „na rękę" wygrywającemu. Jak zapewne pamiętacie, najdroższą nagrodą było Ferrari Johna Carmacka, które zdobył słynny Dennis „Thresh" Fong.

Terminatorzy

Miano najbardziej niedocenionej firmy komputerowej na świecie powinno przypaść Bethesda Softworks. Posiadając prawa do korzystania z tytułu Terminator (było to tuż po ukazaniu się filmu „Terminator 2"), próbowała zawojować rynek kolejnymi grami. Pierwsza, Terminator 2029, to coś pośredniego między RPG a strzelaniną. Gracz dysponował w niej specjalną zbroją, na której montował różnego rodzaju ulepszenia i broń. Wysyłany na misje, musiał sobie radzić z hordami metalowych szkieletów, czołgami i samolotami Hunter Killer. Ponieważ działo się to bardzo dawno temu (jeszcze przed Doomem), w grze nie można się było swobodnie rozglądać – tylko obrót o 90°. Co najciekawsze – akcja rozgrywała się w czasie rzeczywistym, przydawała się więc odrobina zręczności. Niestety, gra niemal zupełnie nie trafiła w gust graczy.



Dark Forces

Znacznie większym sukcesem był Terminator Rampage. Tym razem autorzy stworzyli klasyczny FPS. Trzeba było przedostać się przez ogromne laboratorium do samego SkyNetu. Grający mógł strzelać m.in. z takiego samego Vulcana, jakim posługiwał się Arnold w filmie. Ale gra miała nie dopracowany kod, na czym bardzo ucierpiała płynność.


Descent

Największym osiągnięciem Bethesdy był rewolucyjny X^ngine, który pozwalał na tworzenie trójwymiarowych środowisk, znacznie bardziej złożonych niż w jakiejkolwiek wcześniej wydanej grze. Po raz pierwszy użyto go w kolejnej części Terminatora – o podtytule Future Shock.

Był to pierwszy „klasyczny" FPS, w którym występowały trójwymiarowe modele przeciwników (wcześniej pojawiły się tylko w Descencie). Teraz gracze mogli napawać oczy widokiem kilku rodzajów cyborgów, robotów i wielkich kroczących maszyn – można było przebiec między ich nogami.


Terminator: Future Shock

Engine pozwalał na budowanie nawet 5–6-piętrowych budynków, tworzenie skomplikowanych rusztowań, na wpół zburzonych domów oraz GIGANTYCZNEGO pomieszczenia, w którym znajdowała się maszyna czasu, ostateczny cel w FS.

Gracz mógł biegać z karabinem w ręku (a gnatów było ze 12 sztuk) albo zasiąść za kierownicą jeepa lub za sterami pojazdu latającego Hunter Killer. To również była mała rewolucja. Do dziś tylko kilka firm pokusiło się o takie wykorzystanie środków transportu w grach – kolejny krok, który zauważyli tylko nieliczni. Z niewiadomych przyczyn FS nie odniósł sukcesu. Niewykluczone, że znowu wymagania wyprzedzały możliwości graczy. Tak czy inaczej, o grze zapominać nie wolno, bo wniosła powiew świeżości do świata FPS.

X^ngine został powtórnie użyty w Daggerfallu. Okazało się, że po drobnych przeróbkach można go wykorzystać do kreowania gigantycznego świata. Na mapie zaznaczono ponad tysiąc miejscowości, a do wszystkich można było dojść „normalnie", czyli bez przyspieszania czasu. Jak dotąd w żadnej grze FPP nie stworzono tak wielkiego świata.

Rok 1996

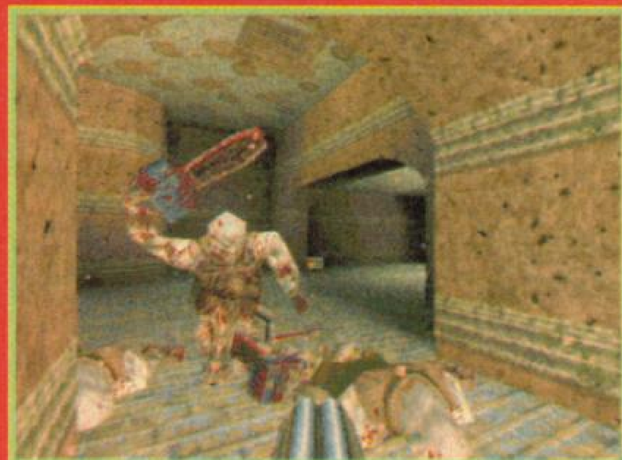
Ten rok na zawsze zostanie w pamięci graczy. W krótkich odstępach czasu na świat przyszły Terminator: Future Shock, Duke Nukem 3D i Quake.

Apogee ponownie wykorzystała licencję id Software i udało jej się stworzyć grę wprawdzie nie rewolucyjną, ale będącą ostatnim stadium ewolucji – więcej z koncepcji Dooma wycisnąć się nie dało. DN3D to klasyczny FPS, w którym gracz 90%


Duke Nukem 3D

czasu poświęcał strzelaniu do Obcych, jednak autorzy z 3D Realms zrobili wszystko, aby uatrakcyjnić pozostałe 10%. Można było korzystać z toalety, oglądać filmy w kinie (po własnoręcznym włączeniu projektora), a nawet zagrać w bilard. Gra podobała się wszystkim. Dawała też możliwość zabawy ośmiu osób w sieci – gracze znosili komputery w jedno miejsce i robili klasyczne LAN party. Niestety, DN3D powtarzała niemal wszystkie błędy Dooma – dołączyć się można było tylko przy zakładaniu gry, nie istniała opcja rozgrywki zespołowej. Rozglądanie się w pionie było możliwe, ale tylko w takim stopniu jak w Dark Forces. Mimo to Duke zdobył rzesze wyznawców, które przez długi czas starały się udowodnić jego wyższość nad Quake'em.

Po premierze Quake'a zdania graczy były podzielone. Niektórym (i ja do nich należę) przekonanie się o jego doskonałości zajęło prawie pół


Quake

roku. Jednak w końcu większość przyznała, że takiej gry jeszcze nie było. Quake okazał się najdoskonalszym systemem do gry wieloosobowej. Stało się tak, mimo że w grze liczyły się praktycznie tylko 3 rodzaje broni – reszty nawet nie opłacało się zbierać. Ta „święta trójca" to spawarka, rakietnica i granatnik (Lightning Gun, Rocket Launcher, Grenade Launcher).

Quake miał doskonałą fizykę gry. Szybko okazało się też, że jest bardzo dynamiczny i... głęboki. Aby naprawdę dobrze grać, trzeba sporo trenować. Powstały całe taktyki grania na niektórych mapach, wykorzystujące wydawane przez gracza odgłosy.

Quake nie odniósłby sukcesu gdyby nie Internet. Na deathmatchowych serwerach pojawiało się coraz więcej ludzi, którzy zaczęli łączyć się w klany i grać głównie w teamach. Od tego czasu minęły już 3 lata i jak dotąd większość fanów Quake'a nie zmieniła swoich upodobań – i to mimo pojawienia się dwóch następnych części gry!

Nierealny drugi wstrząs

Święta '97 i pierwszy kwartał 1998 r. to piękny okres w życiu miłośników FPS-ów. Najpierw id Software wydała od dawna oczekiwaną kontynuację swego największego hitu. Sukces Quake'a II okazał się jednak niepełny. Część graczy, początkowo podekscytowana, po pewnym czasie kończyła zabawę lub wracała do Quake'a.

Za główną wadę Q II uważa się małą dynamikę rozgrywki – i to, niestety, prawda. Postać porusza się znacznie wolniej. Na dodatek wpro-


Quake II

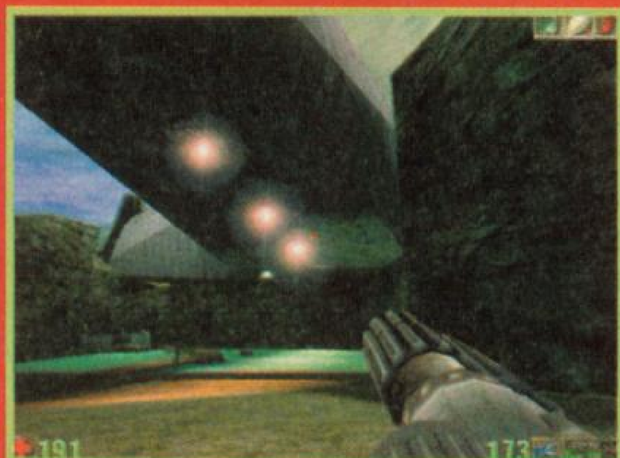
wadzono zmianę, która arcyciekawe niegdyś deathmatche przekształciła w bardzo nudne pojedynki – łączna liczba fragów czasem nie przekracza 5. Zmiana polega na słyszeniu kroków postaci sterowanych przez graczy. W Quake'u tego nie było, pozycję przeciwnika dedukowało się na podstawie odgłosów zbierania apteczek, broni lub zbroi. Mecze w Q II stały się defensywne – gracze znudzeni ciągłymi ucieczkami lub gonitwami powoli przestają grać.

Tryb single, choć w pierwszej chwili wydawał się objawieniem, szybko okazał się wtórny i podobny

do tego z Dooma. Nic dziwnego – właśnie z Dooma zaczerpnięto najwięcej. Quake II borykał się więc z własnymi problemami...


Unreal

Wtedy pojawiła się gra, która zostawiła daleko w tyle inne tytuły. Był to Unreal. Powstawał ponad 4 lata. Mało kto wierzył, że ujrzy światło dzienne, ale kiedy to się stało – świat oniemiał. Takiej grafiki nikt przedtem nie widział. Producent, fir-


Unreal

ma Epic Megagames, skoncentrował się na stworzeniu doskonałej gry jednoosobowej. Gracz poznawał otaczający świat, zbierając skąpe informacje, które w końcu układały się w logiczną całość. Wykreowany świat stawał się znacznie bardziej rzeczywisty i kompletny. Planeta, na której rozbił się statek wiozący bohatera, zamieszkana była przez morderczych Skaarj oraz pokojowo nastawionych Nali. Walcząc z najeźdźcami, gracz poznawał kulturę Nali, no i, oczywiście, mógł zachwycać się przepiękną architekturą.

Nowa era

Okazało się jednak, że Quake II ma jeszcze parę asów w rękawie. Jak zwykle id Software udzieliła licencji na swój engine. Szybko znalazły się firmy, które – wykorzystując gotowy kod z drobnymi modyfikacjami – stworzyły nowe gry. Wśród pierwszych produktów wyróżniały się Sin (Ritual) i Half-Life (Valve).

To był przełom. Obie gry bazowały na bardzo konkretnych scenariuszach. W każdej można się było czegoś dowiedzieć o przeszłości bohatera, wykonywanym przez niego zawodzie itd. Obie starały się stworzyć jak najbardziej spójny świat. Gracz spotykał na swej drodze nie tylko hordy wrogów, ale także wielu przyjaciół lub ludzi mu obojętnych. A co najważniejsze – w obu grach znalazło się bardzo wiele wyreżyserowanych scen. Nie mam na myśli wstawek FMV, ale takie sytuacje, w których gracz staje się świadkiem jakiegoś zdarzenia i może w nim bezpośrednio uczestniczyć. Projektanci Half-Life posunęli się tak daleko, że gracz ani razu nie widział kierowanej przez siebie postaci, wszystkie wydarzenia oglądał jej oczami (nawet gdy wpadł w pułapkę i już nic nie mógł na to poradzić).

Pomysł wykorzystanie engine'u gry do robienia FMV powstał, gdy gracze wykonali pierwsze Quake-movies. Engine Quake'a dawał możliwość dowolnego rozmieszczania kamer, amatorzy zaczęli więc bawić się w kino. W Internecie do tej pory pojawiają się amatorskie filmy, najczęściej osadzone w „quakeworldzie", ale stylizowane na sitcomy lub filmy sensacyjne.

Szybko skorzystali z tego twórcy gier, np. w Sinie wstawki można oglądać niemal w każdej misji. Jest to zabieg prosty i tani – nie trzeba tracić czasu na żmudne renderowanie wszystkich FMV, można je umieścić bezpośrednio w grze.

Żaden FPS nie miał takiej interakcji jak Sin. Można było spuścić wodę w ubikacji, wziąć prysznic, pojeździć spycharką albo czterokołowym motorem, a nawet przelać 9 000 000 USD na konto głównego bohatera. Aby ukończyć grę, należało skorzy-


Sin

stać z komputerów, bo w nich znajdowały się kody potrzebne do wykonania pewnych zadań – aby otworzyć sejf, trzeba było zlokalizować komputer osobisty jednego z naukowców, odczytać jego hasło, a potem włamać się do głównego komputera.

Mocne punkty Half-Life to klimat i dopracowana Sztuczna Inteligencja. Gra jest mroczna i brutalna. Przemierzając podziemne kompleksy, gracz niejednokrotnie stawał się świadkiem makabrycznych scen, w których



Elder Scrolls: Daggerfall



Skąd klasyczny RPG w tekście o strzelaninach, zapytacie? Bo akurat Daggerfall, mimo RPG-owej otoczki (statystyk, czarów, wielkiej liczby przedmiotów itd.), ma w sobie BARDZO dużo z FPS-a.

Nic w tym dziwnego, w grze wykorzystano bowiem X^ngine firmy Bethesda Softworks, pierwotnie zastosowany w Terminator: Future Shock. Sposób sterowania właściwie jest identyczny – gracz może patrzeć w dowolną stronę, stosować unik na bok (strafe), co w komputerowych RPG do dziś jest ewenementem, no i oczywiście walczyć w czasie rzeczywistym. Co więcej, gra nie jest podzielona na tury, ma więc znacznie bardziej zręcznościowy charakter niż inne RPG.

Engine po przeróbkach posłużył do stworzenia największego jak dotąd świata w grze RPG – ponad 1000 miast, a do każdego da się dojść na piechotę!

Można narzekać, że wszystko w Daggerfallu jest do siebie podobne i wygląda jak poskładane z klocków. To oczywiście prawda, ale wcześniej nie było gry z tak rozbudowanym trójwymiarowym światem. I chyba nieprędko się pojawi.

W moim rankingu ta gra zawsze będzie zajmowała wysoką pozycję.

System Shock



Gra ujrzała światło dzienne w tym samym roku co Doom. Firma Looking Glass postawiła jednak nie na strzelanie (chociaż tego nie brakuje), ale przede wszystkim na niezwykle skomplikowaną i rozwiniętą intrygę. Gracz wciela się w postać hackera, który budzi się po 6 miesiącach hibernacji i odkrywa, że cała gigantyczna stacja Citadel, na której wykonywał pewne nielegalne zadanie, została przejęta przez zbuntowany komputer Shodan. Gracz ma za zadanie przedrzeć się przez 12 wielkich poziomów, podłączyć do cyberprzestrzeni i pokonać Shodan na jej własnym terenie (Shodan mówi seksownym kobiecym głosem).

Gra jest hybrydą FPS-a i RPG-a. Trudno rozstrzygnąć, który gatunek przeważa – wprawdzie prowadzonej przez gracza postaci nie opisują żadne statystyki, ale może się rozwijać. Zręczność w strzelaninie nie jest najważniejsza, ale gry nie da się ukończyć bez skakania i robienia użytku z kilkudziesięciu bardzo potężnych broni.

Nie powstał jeszcze FPS, w którym intryga stanowiłaby choć połowę tego, z czym musiał się zmierzyć gracz w System Shocku. Teraz najnowsze produkcje można skończyć w 3 dni, a System Shock pierwszy raz przechodziło się około miesiąca. Jeżeli dla kogoś to było za długo, mógł włączyć limit czasowy, ograniczenie gry do 12 godzin – po upływie tego czasu stacja była niszczona.

Jedyną grą, którą będę mógł z czystym sumieniem uznać za lepszą od System Shocka (a przynajmniej taką mam nadzieję) będzie jego druga część zapowiadana na trzeci kwartał 1999 r.

ludzie ginęli z rąk Obcych. Legendą już stała się inteligencja komputerowych przeciwników. Rzeczywiście – komandosi potrafili nie tylko celnie strzelać, ale także rzucać granatami, gdy gracz chował się za rogiem, wykonywać manewry oskrzydlające i działać w grupie.

Jeszcze rok temu nie było gry piękniejszej niż Unreal. Świat jednak nie stoi w miejscu. Pojawiły się gry tak samo dobrze wykonane. Jest już niecierpliwie oczekiwany **Kingpin**, najnowsza produkcja firmy Xatrix. O ile



Half-Life

The Reckoning (poprzednie dzieło Xatrix) nie był wielkim osiągnięciem, o tyle Kingpin okazał się strzałem w dziesiątkę. Grafika, moim zdaniem, znacznie przewyższa tę z Unreala – doskonała jakość tekstur plus świetnie wykonane modele – w tej chwili nie ma gry FPP, która mogłaby się poszczycić ładniejszą oprawą. Ale Kingpin to nie tylko piękne widoczki. Jak na rasowy FPS przystało, jest tu dużo strzelania, ale nie każdy spotkany człowiek jest naszym wrogiem. Bieganie po ulicy z wyciągniętym pistoletem może bardziej zaszkodzić, niż pomóc. Ludzie zastraszeni widokiem broni nie zechcą rozmawiać i nie przekażą np. bardzo ważnych informacji. Do wszystkich można podejść na dwa różne sposoby, przyjaźnie lub agresywnie (taka rozmowa najczęściej kończy się wyciągnięciem broni i strzelaniną). Kingpin jest jedną z najbardziej nowatorskich gier, jakie powstały od czasów Dooma. Zmiany są tak widoczne, że niektórzy moi koledzy, z zasady nie grający w FPS-y (bo uważają je za debilne), nie byli w stanie oderwać się od komputera. Oczywiście, to duża zasługa niesamowitego klimatu – toksycznej mieszanki atmosfery Chicago z lat 20. i Bronxu z końca stulecia.

Obcy i Łowca

Okazuje się, że nie tylko id Software i Epic mają patent, jak zrobić doskonały engine. **Aliens vs. Predator**, gra firmy Rebellion zawiera nie tylko doskonały silnik :-), ale również nietypo-

wą, oryginalną koncepcję. To właściwie trzy gry w jednej.

Gracz może się wcielić w Obcego, żołnierza Marines lub Predatora. Każda postać inaczej się porusza i ma inny zestaw broni. Wcielanie się w człowieka lub łowcę bardzo przypomina zwykły FPS, ale w Obcego – to coś zupełnie innego. Dysponując możliwością przyczepiania się do każdej powierzchni, xenomorph potrafi wykonać akcje, których jeszcze nie widziały ludzkie oczy. Na przykład, skoczyć z ziemi na sufit. Sterowanie tą postacią wymaga jednak absolutnie perfekcyjnej wyobraźni przestrzennej – większość graczy nie potrafi kontrolować jego poczynań, bo natychmiast traci orientację. To jeszcze gorzej niż w Descencie – pole widzenia (FOV) rozciągnięto do 120°, uzyskując bardziej „alienowaty” wygląd. Na dodatek gra jest bardzo dynamiczna, trudno się więc dziwić, że niektórzy skarżą się na nudności.

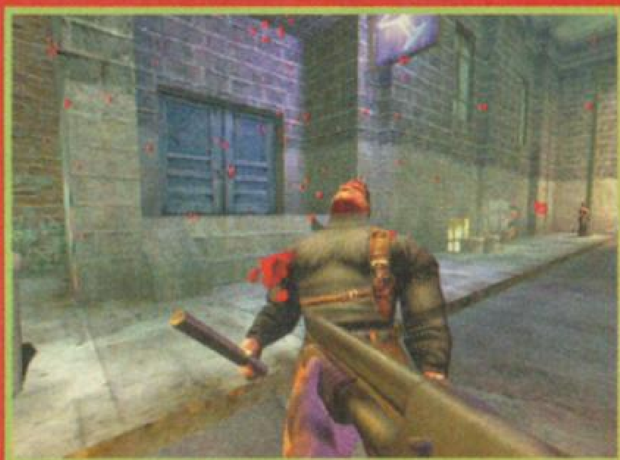
Oprócz trzech różnych gier w trybie single, AvP daje też doskonały tryb multiplayer. Najciekawsze są oczywiście walki ras – ludzie kontra Obcy, ludzie przeciwko Predatorowi, Obcy na Predatora itd. Postacie są tak bardzo zróżnicowane, że należy odpowiednio dobrać proporcje poszczególnych ras. Często problem rozwiązuje za nas sama gra, np. w trybie Predator Tag łowcą zostaje ten gracz, któremu udało się zabić poprzedniego Predka. Również tryb cooperative został odświeżony – komputer wysyła na graczy kolejne zastępy Obcych, przed którymi trzeba się bronić. Multiplayer w AvP jest naprawdę świeży i znacznie bardziej wciąga niż kolejne mecze w Q.

Multisport

Przyznajcie – każdy chłopiec lubi postrzelać. Coś tam w mózgu każe mu od najmłodszych lat wielbić facetów uzbrojonych w karabiny i naśladować ich. Kto z nas nie biegał po podwórku z plastikowym karabinem i, strzelając do kolegów, nie starał się odtwarzać największych wojen lub zmie-

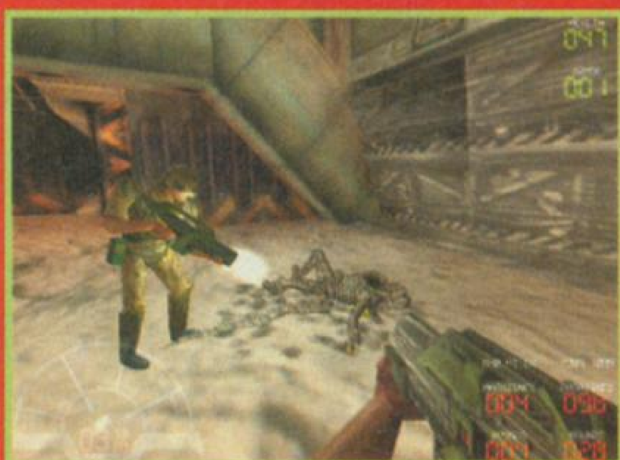


Quake Movie: Wages of Sin


Kingpin

niać bieg historii? A jeżeli nie z bronią palną, to z mieczem lub włócznią... ku utrapieniu mam i babć, które w wyobraźni widziały tylko ostre końce i wybite oczy.

I nagle dzięki komputerom możemy toczyć wymarzone walki, i to bez wykłócania się o to, kto zginął, a kto przeżył. Nie ma już problemu z obrażeniami, graczom grozi jedynie... zepsuty wzrok (ale nie wybite oczy) [I uraz nadgarstka, i modzel na dłoni, i wady postawy, i kłopoty z sercem w wieku 30 lat. Khe, khe. Zgred.]. Zasady właściwie się nie zmieniły, tę samą aktywność uprawiamy w inny sposób.


Aliens vs. Predator

Określenie „quakeworld” nie odnosi się przecież tylko do internetowej wersji gry, ale do całego ruchu, który za nią stoi – a są to setki klanów, site'ów internetowych, poświęconych ulubionej grze, turniejów organizowanych na całym świecie.

Taki „kwakowy świat” to pierwszy przykład prawdziwej wirtualnej rzeczywistości. Większość graczy nie widziała się nigdy na oczy, a mimo to przecież spotykają się codziennie.

Mało kto zauważa fakt, że zmieniło się coś jeszcze. Na wirtualnej arenie przestaje się liczyć wzrost, waga czy wiek – tylko umiejętności. 12-letni gracz może być tak samo podziwiany jak starszy od niego o 10 lat. Wszystko zależy od tego, jak dany osobnik umie posługiwać się myszką.

Z jednej strony to dobrze, z drugiej... Cóż, gdy miałem 12 lat, wolny czas spędzałem głównie na podwórku. Byłem może bardziej poobijany, ale na pewno zdrowszy. [Święte słowa, panie dziejku, święte słowa! – Zgr.].

ZooltaR

Widziane z Zacisza

O wspólnych sprzecznych interesach



W ciągu ostatnich kilku tygodni dotarły do mnie dwie informacje. Pierwsza dotyczyła cyrografu podpisanego przez którąś z redakcji – za wyłączność na opis pewnej gry (zwaną w Polsce od jakiegoś czasu ekskluzywnością, co ma tyle sensu, co nazywanie wieloboku polygonem). Redakcja owa zobowiązała się dać tej grze bardzo wysoką ocenę. Pomijając moralno–etyczną stronę zagadnienia, temat nie jest wart głębszego rozdrapywania. Po prostu niektórzy gotowi są sprzedać własną matkę (bo siebie sprzedali już dawno). Nie kupować, nie podawać ręki i już.

Druga informacja dotyczyła ultimatum, jakie polscy dystrybutorzy postawili prasie – jeżeli redakcje nie przestaną handlować pełnymi wersjami gier, to nie będą dostawać materiałów promocyjnych, gier do opisania i tak dalej. Ta informacja to kawałek większej całości, trochę więc w niej pogrzebię.

Kontakty prasa–dystrybutorzy nigdy nie były specjalnie łatwe. Zawsze wyglądało to tak, że nam (prasie) było mało informacji i reklam, a im (dystrybutorom) ceny reklam wydawały się za wysokie, a oceny dawane grom – za niskie. To jednak są problemy zupełnie zrozumiałe, obecne na każdym, nawet całkowicie normalnym rynku.

Nasz rynek jednak do końca normalny nigdy nie był i stąd większość tarć innych niż wspomniane wcześniej. Kiedyś wybuchła awantura o gry opisywane na wiele miesięcy przed ich wprowadzeniem na polski rynek – oczywiste było, że opisywaliśmy je (my, czyli prasa) na podstawie pirackich kopii. Tyle że nie mieliśmy wyboru – jeśli gry były na giełdzie i Polska w nie grała, musieliśmy o nich pisać. Kto nie pisał, wypadał z rozgrywki. Kiedyś w TS zrobiliśmy nawet taki eksperyment – usiłowaliśmy kilka numerów poświęcić wyłącznie grom, które dostarczali nam legalni dystrybutorzy. Były to najsłabsze numery pisma, jakie udało nam się zrobić.

Z handlem pełnymi wersjami gier problem jest podobny. Sytuacja, w której oficjalny dystrybutor nie ma wpływu na handel pełnymi wersjami gier, nie ma prawa zdarzyć się na normalnym rynku. Nie chcę, żeby ktoś odebrał następne akapity jako przytyki pod adresem naszych firm dystrybucyjnych – nie uważam ich za winne całej sytuacji. Na normalny rynek każda gra trafia za pośrednictwem przedstawiciela wydawcy, zarabiającego na pośrednictwie kilka złotych. Jeżeli gra znalazła się na CD dołączonym do pisma z pominięciem dystrybutora, to coś jest nie tak. Możliwe są dwie sytuacje – redakcja dogadała się bezpośrednio z zachodnim wydawcą, który ma gdzieś polskiego dystrybutora (co jest sytuacją nienormalną), albo wydana została gra, która wcześniej w ogóle nie trafiła na polski rynek, bo wydawca nie ma polskiego dystrybutora (co też jest sytuacją nie do końca normalną).

Doskonale mogę zrozumieć obie strony – zarówno prasę, chcącą zarobić (w końcu po to wydaje się gazety, żeby przynosiły zysk), jak i dystrybutorów, których celem też bynajmniej nie jest dokładanie do interesu. Cała cudaczność sytuacji polega jednak na tym, że zabawa w rynek gier komputerowych nie ma zerowej sumy – suma wygranych i przegranych graczy nie jest równa zeru, jak to ma miejsce choćby w pokerze. Przy dobrej współpracy obu partnerów można z rozgrywki wyciągnąć znacznie większe zyski niż wtedy, gdy obie strony grają przeciwko sobie. Co, niestety – z powodu nienormalności sytuacji – ma miejsce.

nacz. w st. spocz.

Daj się porwać

Grafice w Wymiarze

Creative dimension,

Live! the experience!

the Live! experience!

Nowa karta 3D Graphics Blaster Riva TNT2™Ultra wykorzystuje najnowsze techniki graficzne, dając grającym niezapomniane wrażenia. 32 MB pamięci gwarantują niezrównany realizm grafiki przy rozdzielczości sięgającej niewiarygodnego poziomu 2048 x 1536. Zwiekszona częstotliwość wyświetlania ramek umożliwia szybszą i bardziej płynną grę. Jeżeli chcecie wydobyć ze swej grafiki wszystkie jej walory, zapraszamy do naszego wymiaru Craetive dimension. Gry naprawdę was porwą..i nie pozwolą wam odejść. Po wiecej informacji zapraszamy do naszej witryny WWW

Karta 3D Blaster Riva TNT2™ Ultra oferuje:

- 32 MB pamięci SDRAM i układ RAMDAC 300MHz
- Zdumiewającą rozdzielczość maksymalną 2048 x 1536
- Szyblą, 128-bitową architekturę pamięci z potokiem Twin Texel
- Rewolucyjny zestaw ukłdów scalonych TNT2™ firmy nVidia.



CREATIVE

Your PC's key to another dimension

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs (Irl) Ltd. Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16, Bezpłatna infolinia 008003531229

Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A. tel. +71 32 40 600; Action Sp.zo.o. tel:(+22 877 06 12); ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computer SA (tel. +71 347 58 00).

Sound Cards **Graphics Cards** **Speakers** **PC-DVD** **Video**